PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 11 (18), НОЕМВРИ '99

68 страници
3.90 / 3 900 лв. с диск
1.50 / 1 500 лв. без диск

ТЕМА НА БРОЯ:
КОСМИЧЕСКИТЕ СИМУЛАТОРИ

FREESPACE 2

HEROES III: ARMAGEDDON'S BLADE
X: BEYOND THE FRONTIER
UNREAL TOURNAMENT
PANZER GENERAL 3D
AGE OF EMPIRES II
CUTTHROATS
SINISTAR
DRIVER

HARDWARE:
Savage 2000
Rambus

INTERNET:
LAN

SOFTWARE:
Encarta 2000
DirectX 7

PC MANIA

Екип

Борис Табов

Автори

Генко Велев
Владо Георгиев
Иван Георгиев
Георги Даскалов
Никола Дърпатов
Морган Кроу
Момчил Милев
Ник Мортимър
Георги Пенков
Боян Спасов
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Стела Наварро

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев

email: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

Цветоотделяне и екпонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Дискът е произведен от

CHSL България

Координати

Телефони

(02) 986-38-19, 87-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
pisma@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg
NewNet: #pcmania

НОВИНИ

ТЕМА НА БРОЯ

ИГРИ

РЕТРО

ХАРДУЕР

ИНТЕРНЕТ

СОФТУЕР

ПИСМА

КЛАСАЦИЯ



Иде нов C&C

Само месец след излизането на суперхита C&C: Tiberian Sun от Westwood официално обявиха и първия expansion pack.

COMMAND & CONQUER FIRESTORM

Играта ще се казва C&C: Firestorm и ще се появи на пазара в началото на следващата година. Във Firestorm ще има 18 нови солови мисии и индустриално количество карти за мрежова игра. Предвидени са и цели 6 нови бойни единици.

Аман от Lara Croft!

Фирмата Eidos Interactive подготвя изключително масирана рекламна за популяризиране на четвъртото продължение на Tomb Raider. Първоначално създателите на играта ще пускнат по магазините карти с лика на едрогърдестата героиня, тематични фланелки и специални пакетчета с бомбони, които също ще бъдат украсени с нейни изображения. В началото на ноември по американските книжарници трябва да се появят и първите бройки от комикса с Лара Крофт.

Eidos Interactive планира също мащабна промоция на Tomb Raider: Last Revelation в съдружие с популярната верига за бързо хранене Pizza Hut. По щатските клонове на



пицерията ще бъдат раздадени пет милиона рекламни компакдиска, на които ще бъде записан трейлърът на новата игра. За жалост българските филиали на Pizza Hut вероятно ще останат извън обсега на кампанията.

Успоредно с ресторантската реклама, 20-метрови плакати на Лара Крофт ще бъдат разлепени по билбордовете в шест големи американски мегаполиса - Чикаго, Лос Анджелос, Ню Йорк, Далас, Сан Франциско и Сиатъл. Както и при кампанията за Tomb Raider 3, автобусите от градския транспорт в тези градове ще бъдат нашарени с изображението на виртуалната героиня.

Който се учи (от грешките си), той ще сполучи

След слабия успех на играта Interstate '76 поради нейната непретенциозна графика и невероятно недоизпипан геймплей, Activision са на път да поправят пропуските си като за продължението – Interstate '82 – са наблегнали на простовато и удобно управление, но най-вече на осъвременена графика и на предпочитания от геймърите чист екшън. Феновете на оригинала могат да забравят за неудачите с вечно недостатъчните оръжия и неволите при контрола на автомобилите. Сега сложността на мисиите е сведена до минимум, но за сметка на това стратегическият елемент е от особено значение. Макар задачите ви да не са нещо повече от "избий всички", ще се наложи да впрегнете умствения си багаж до пределния максимум, за да успеете да прилъжете противниковиците си да излязат от возилата си и да им разкажете играта. В началото ще сте сам срещу всички, но постепенно ще можете да разчитате на подкрепления, а така числеността на враговете ще отпада като проблем. Няма да е достатъчно да разпердушините колите на опонентите, за да приключите с нивото. Независимо от това, че сте направили от тях само димяща и безполезна купчина ламарина, шофьорът ще продължава да е опасност за вас до момента, в който го ликвидирате. Приятна изненада е, че това важи в същата сила и за вас. Дори да унищожат возилото ви, ще можете да си отнемете (използвайки насилие) такова от противника и да завършите мисията безпроблемно. В графично отношение играта ще използва 3D-ускорение, като това позволява пресъздаването на по-реалистични бойни местности, да-

леч превъзхождащи плоските пустини в Interstate '76.

Activision възнамеряват да завършат играта до края на годината.

20 000 левги под водата

Жул Верн би се зарадвал, ако знаеше, че неговото произведение "20 000 Leagues Under the Sea" (бел. авт. "Капитан Немо") ще се превърне в основа на виртуално приключение. SouthPeak Interactive са на път да успеят да пресъздадат онова приятно чувство, при което имате възможността напълно да се откъснете от заобикалящия ви свят.

Играта ще представлява комбинация от 50% филм и 50% рендерирани сцени, позволяващи пълна свобода на действие. Колкото до сюжета, няма да се занимавате с идеологическите терзания на капитан Немо, поне не в началото, а поемате ролята на Will Stewart – млад учен, работещ за измислена компания от Сан Франциско. Променено е и времето, в което се развиват събитията, става дума за близкото бъдеще, целият свят е изпаднал в криза, мнозина са обречени на глад и мизерия. Целта ви е да успеете да разработите метод за отглеждане на хранителни продукти под океанското равнище. По време на пътуването ви ще се натъкнете на кораба Наутилус от оригиналната история, както и на призрака на неговия създател, който ще ви дава полезни съвети. Ако се страхувате от духове, бързам да ви успокоя, че няма да сте сам. Ваш екипаж ще е отбор учени, специализирали се в различни области на науката, а освен това ще ви се даде шанс да опознаете подводни цивилизации, които могат да се окажат ключът към разрешаването на глобалния проблем за жителите на сушата.

Поради проблеми с енджина, пускането на играта беше отложено с почти една година. SouthPeak Interactive уверяват, че чакащите могат да си отдъхнат. "20 000 Leagues" идва за Коледа.

Още LEGO – Радвайте се, дечица

LEGO Media изглежда сериозно са се заели да правят игри, подходящи за подрастващи. След като изфабрикуваха детски шах и racing игра, тяхното поредно творение е на път да даде повод за стратегическа креативност сред малките игромани. Lego Rock Raiders започва със седемминутно интро, запознаващо ви с историята на играта и най-вече с това как попадаме на космически кораб, изгубен в космическото пространство. Вашата задача е да успеете да намерите пътя към родната планета. Но за това ще са ви необходими суровини. В началото се захващате с телепортиране на LEGO-човечетата на непознатата планета, където те трябва да събират кристали, необходими за задвижването на космическата станция. След известно време се оказва, че там ви дебнат LEGO-чудовища, които не са склонни да се разделят с бляскавите си минерали и ще правят непрекъснати саботажи на миньорската ви дейност. Важно е да се отбележи, че в света на LEGO никой не умира. Затова, когато някое от вашите човечета бъде повредено от чудовищата, то се телепортира обратно на кораба за поправка.

Lego Rock Raiders се очаква да излезе заедно с промоцията на новата серия конструктори в края на ноември тази година.

Black&White

Това заглавие се заражда от идеята на съоснователя на Bullfrog Productions – Питър Молинекс. Bullfrog са създатели на култови заглавия като Populous, Magic Carpet, Syndicate, Theme Park и Dungeon Keeper. Според разпространителите на продукта (Electronic Arts), Black&White ще развие жанра на стратегиите в съвсем ново измерение. Като цяло същността на играта ще е далеч от това, което сме свикнали да виждаме досега – дуел между две или повече раси. Наблегнато е предимно на напасването на действията в зависимост от това какво е вашето отношение към даден персонаж или към природата в даден етап от историята. Ако се отнасяте пренебрежително към своите поданици, те ще се превръщат в брутални чудовища и ще действат в полза на вашите противници. От друга страна, експлоатираната природа ще отмъщава с мрак и катаклизми.

Пусковият срок на Black&White е насрочен за другата година, а дотогава ние ще следим с интерес процеса на нейното създаване.

Смяна на караула

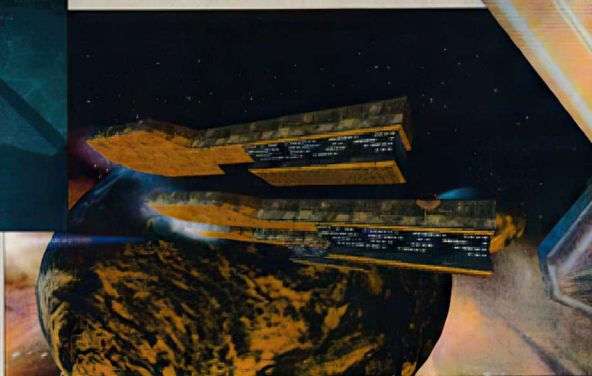
Може би сте още не сте забелязали, но от този брой на PC Mania има малки персонални промени. Никола Икономов за съжаление временно ни напусна, за да продължи следването си в Берлин, от където ще бъде наш специален кореспондент. Целият екип на PC Mania му пожелава успех и скорошно завръщане :-) В същото време имаме и ново попълнение: в разширените рубрики Hadrware и Software вече ще можете да намерите и материалите на Георги Даскалов [Wiz].

Как оценяваме игрите?

90+	Класика в жанра.
80-89	Не я пропускайте! Игра, която трябва да се изиграе!
70-79	Заслужава си да се види! Добра игра, но без нови идеи!
50-69	Средна работа, виждали сме много такива...
40-49	Сигурно ще се разочаровате...
21-39	Може би е трябвало да излезе преди 5 години?
1-20	Пълен боклук. Не си струва да я вземате и без пари.

PC MANIA REPORT – NOVEMBER 1999 ××× PC MANIA REPORT – NOVEMBER 1999 ××× PC MANIA REPORT – NOVEMBER 1999 ××× PC MANIA REPORT – NOVEMBER 1999 ××× PC





BEYOND THE FRONTIER



Beyond the Frontier най-накрая се излезе! След близо 3-годишно чакане дебютната игра на германската фирма Egosoft се появи на пазара и завладя на щурм сърцата на зажаднелите за нови приключения фенове на космическите симулации в това число и моето. От доста време насам не ми се беше случвало да осъмвам пред монитора, само за да видя какво става след поредната мисия. А това си е доста сериозно постижение като се има предвид, че става дума за първа игра на световнонеизвестна немска фирма, която освен това съвсем нескромно си е поставила за задача да даде на геймърите същата неповторима тръпка като първото Elite на David Braben.

Редовните читатели на PC Mania може би си спомнят предварителния преглед в брой 5 от тази година и вече имат известна представа какво могат да очакват от X. За пропусналите този брой накратко ще припомня за какво става дума. В недалечното бъдеще човечеството успява да преодолее огромните разстояния между звездите с помощта на специални Jump Gates, които позволяват на космическите кораби за секунди да стигат дори до най-отдалечените сектори на Вселената. Този технологичен пробив естествено води до бързото заселване на голямо количество планети. Привеждането им в обитаем вид обаче струва твърде скъпо и хората решават да поверят тази задача на специално конструирани за целта роботи – така наречените Terraformers. В началото всичко върви нормално и човешката империя бързо се разширява. Роботите обаче вземат, че развиват собствен интелект и решават да се вдигнат на бунт срещу своите създатели. Хората се оказват напълно неподготвени за борбата с такъв враг и скоро флотата на Terraformer-ите се намира в орбита около Земята и заплашва окончателно да унищожи човешката цивилизация. В този драматичен момент хората успяват да надхитрят своите създания, но за целта се налага да унищожат и всички Jump Gates в околните сектори. Така човечеството отново остава задълго приковано на родната планета. Мечтата за господство в космоса обаче остава жива. 10 поколения по-късно учените намират друг начин за пътуване със свръхсветлинна скорост. Първият кораб с новия двигател е наречен "X" и вие получавате високата чест да проведете първите изпитания с него. За съжаление, както всеки прототип и този не работи като хората и още първият пространствен скок води до неочакван резултат. И така след първоначалния шок от проваления експеримент вие откривате, че се намирате

на другия край на Вселената

Това, че сте жив, е единствената добра новина. Иначе корабът ви се намира в плачевно състояние. Всички оръжия и щитове са повредени, а директно пред вас се намира огромен извънземен военен кораб, който веднага праща няколко ескадрили изтребители към вас. За радост поне универсалният ви преводач не е сдал багажа при скока и така успяваме да установите контакт с извънземните преди да са ви видели сметката. След кратък разговор с командира на крайцера ще разберете, че се намирате в сектора Seizewell на територията на народа Teladi, които освен това не се оказват кръвожадни изверги, а доста симпатични търговци. Вашите домакини дори се съгласяват да поправят двигателя на кораба и да ви дадат нов щит (естествено най-базовия модел). Освен това получавате и 100 кредита (универсалната валута в сектора) и на-

графика	звук	оценка
92	81	93

космически симулатор

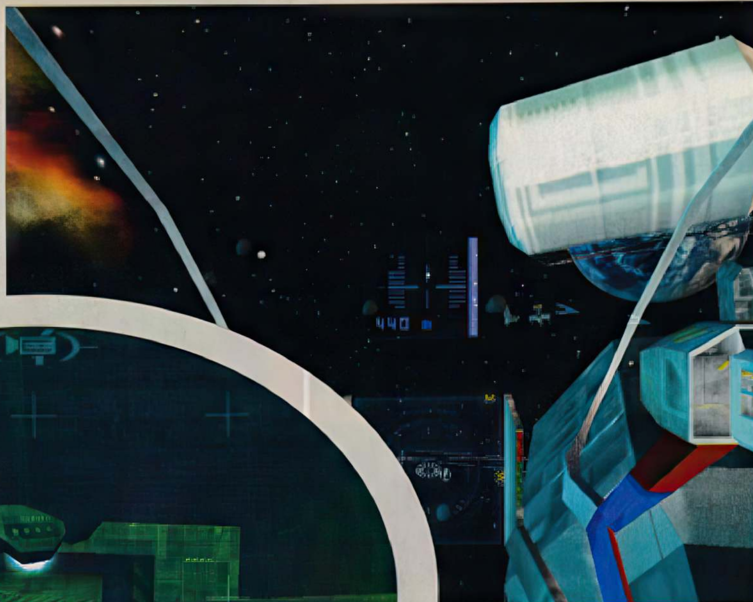
производител

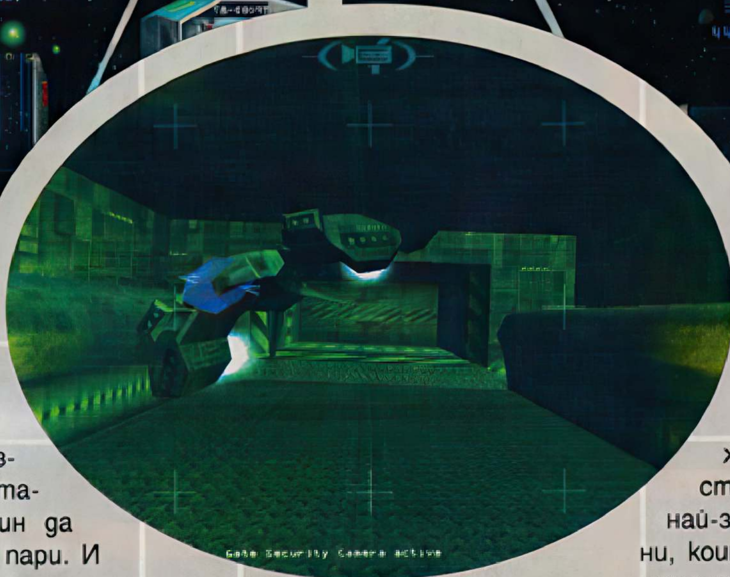
Egosoft/THQ
www.beyondthefrontier.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, 3D Video







помняне, че услугата не е знак на добра воля, а кредит, който при това трябва да бъде платен по възможно най-бързия начин. Остава само да намерите начин да припечелите необходимите пари. И тук съдбата е на ваша страна. Teladi се оказват особена нация, за която печалбата е най-висшата форма на съществуване. От това следва, че възможностите за търговия в тяхната държава са просто изключителни. И така в крайна сметка трябва само да си припомните базовите принципи на всяка икономическа стратегия и да се отдадете на

космически капитализъм в действие

След като натрупате известно количество кредити ще можете да върнете дълга на вашите домакини, да си приведете кораба в подходящ вид и да тръгнете да търсите път към дома. Както скоро ще откриете, в близките и по-далечни сектори (общо над 50!) живеят още 7 народа, част от които не са такива симпатяги като Teladi и скоро търсенето на път към Земята ще си се превърне в чистокръвна космическа война, която се води с всички позволени и непозволени средства...

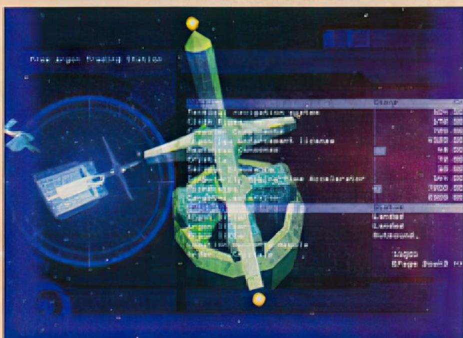
Феновете на Elite (PC версия на тази класика може да намерите на диска към списанието!) веднага ще се почувстват в свои води, защото X – Beyond the Frontier не е нищо друго освен нов и сериозно модернизиран вариант на легендарната игра на David Braben. От Egosoft са взаимствали интефейса и всички основни елементи от Elite и са ги обогатили с доста нови идеи, които гарантират, че новата игра не е просто копие на оригинала с подобрена графика. Така например Вселената в X – Beyond the Frontier е доста по-малка, но за сметка на това пък няма случайно генерирани звездни системи, които да служат само за пълнеж и в които реално не се случва нищо съществено. Подобно на Privateer (друга класика в жанра) силно е наблегнато и на сюжета. За разлика от Elite в X освен търговия, строеж на фабрики и борба с най-различни гадове ще имате да изпълнявате и съвсем конкретни задачи, които водят до развитие на основната интрига в играта. Като стигнете до системата Argon Prime и успеете да спечелите доверието на местните военни ще видите, че почти всичко, което знаете за човешката история, войната с Terraformer-ите и т.н., не отговаря съвсем на истината. Но нека все пак не ви развалям предварително удоволствието да откриете сами за какво става дума :-)

Като отворих дума за гледане не мога да не кажа няколко думи и за графиката на играта. Тя може да се опише само с една дума – феноменална! Това, което са направили от Egosoft като графична система, заслужава само похвали. От една страна X предлага безспорно най-зрелищните космически сцени, които са се появявали до този момент на компютърните монитори и слага в малкото си джобче дори другия суперхит от този месец Freespace 2. Играта поддържа почти всички мислими екстри като 32-битов цвят, enviromental mapping и разделителни способности до 1600x1200. Не случайно програмистите от Egosoft са решили напълно да се откажат от видеоклипове и всички анимации в играта са правени с графичната система на X, което пък от от своя страна добавя много за изключителната атмосфера. Най-хубавото е, че целият този спектакъл е адски оптимизиран и върви добре дори на доста слаби машини. Тестовете в редакцията показаха, че и

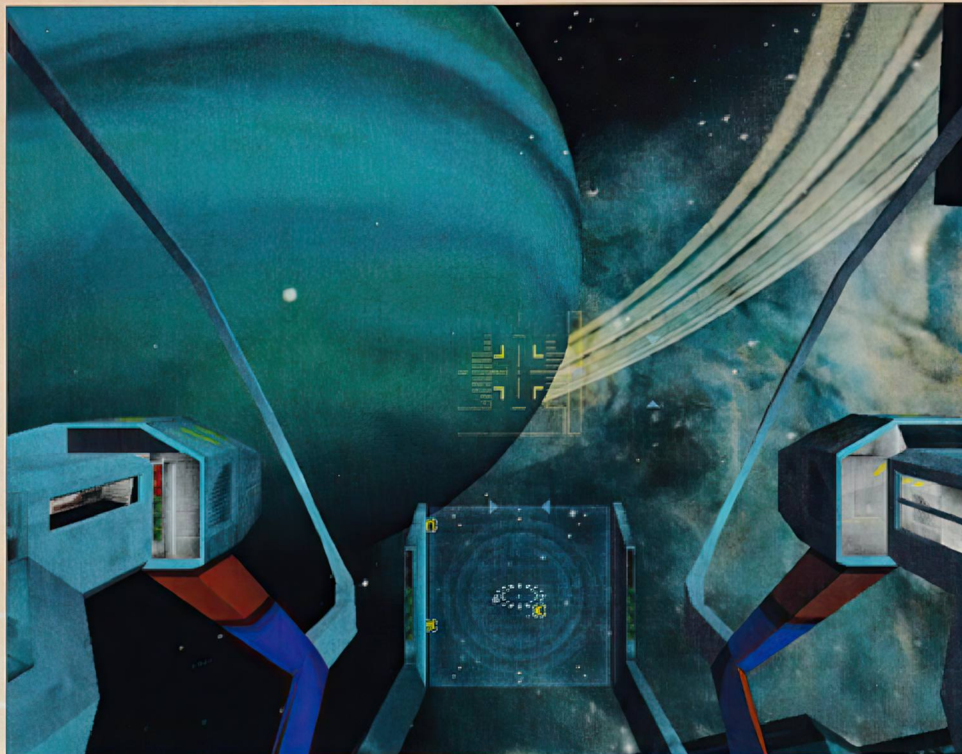
на P200 с 32 MB RAM може да се играе доста добре

на 640x480 без видими забавяния на графиката. Към това прибавете и фантастичен звуков фон с поддръжка на пространствени 3D-ефекти и ще добиете известна представа за това, което ви очаква. Остава само да се оправите в самата игра и ви очакват месеци изследване на Вселената на X. Това с месеците трябва да се възприема съвсем буквално! Продуктът на Egosoft е доста труден за игра, звездните системи са много, а изпълнението на мисиите е далеч по-











трудно от това, на което сте свикнали в Wing Commander или Freespace. Като начало проблемът е въобще да съберете някакви пари. Докато успеете да си купите първата фабрика ще минат поне 3-4 часа игрово време и то само ако действате сравнително ефективно. След това нещата се развиват по-бързо, но пак ще мине бая време докато имате достатъчно ресурси, за да приведете кораба си в годен за по-дълги пътувания и ожесточени битки със силни противници вид. Със започването на същинската част от сюжета пък ще откриете, че мъдростта на Teladi, че

"Един кредит струва толкова, колкото можеш да получиш за него!"

е взета направо от живота, а вашите натрупани милиони в действителност не са чак толкова гигантски суми, защото дори само един upgrade с нелегални суперлазери и мощни щитове в пиратска станция струва колкото една малка индустриална империйка :-) Действието обаче е толкова увлекателно, че времето минава направо като в сън и преди да сте се усетили ще видите, че вграденият брояч на игровото време ви показва цифри от порядъка на 150-200 часа, а вие още дори не сте установили контакт с половината раси. Въобще X – Beyond the Frontier в пълна сила изпълнява обещанието на Egosoft, че ще бъде "Elite на 90-те години" и ако дори малко се интересувате от космически симулации е просто задължително да добавите тази игра в колекцията си!

В заключение искам да дам и няколко съвета, които ще ви облекчат живота в началото на тази феноменална игра:

- Започнете с покупка на Energy Cells. Продавайте ги в Sun Oil Refinery, а оттам зареждайте Nostrop Oil, който носи добри печалби. След 10-15 курса ще имате прилична сума в сметката.
- Не си купувайте оръжия в началото! В Seizewell и околните системи няма пирати и Xenon, така че



и всички положени до този момент усилия да отидат на кино. Имайте предвид, че не всички станции предлагат Salvage Insurance.

▪ При първа възможност си купете Security License или съответно Law Enforcement License на всички раси! Така ще добиете статут на "ловец на глави" и за всеки убит Xenon или пират ще получавате прилична премия. Битките така или иначе са неизбежни, така че поне вземете пари за положения труд.

▪ Внимавайте много с контрабандата. Алкохолът и наркотиците носят баснословни печалби, но ако ви хванат с тях бързо ще се превърнете във "Враг на народа", а това въобще не е приятно!

Никола Дърпатов

можете да си карате невъоръжен.

▪ При първа възможност си купете Singularity Engine Time Accelerator (ускорява пътуванията в път!) и няколко Cargo Bay Extension от Teladi Trade Station. Разширете вместимостта на совалката до 50-60. От повече няма смисъл, защото всеки следващ Cargo Bay Extension струва прекалено скъпо, за да има реална полза от него.

▪ Като съберете 20 000 кредита си купете Dream Farm (това е най-печелившата от фабриките с цена под 100 000 кредита) от Teladi Spaceship Yard. За целта трябва да наемете и транспортния кораб Teladi Albatros (такъв има във всяка система – в Seizewell той винаги се върти в близост до Laser Forge Alpha), защото иначе няма да можете да пренесете фабриката. Преди да кацнете на Teladi Spaceship Yard задължително кажете на капитана на Albatros да кацне заедно с вас! Не забравяйте да оставите поне 5000 кредита във всяка нова фабрика, защото иначе тя няма да има с какво да си купува суровини.

▪ Не се изкушавайте да си купувате Solar Power Plant въпреки ниската цена и големите възможности за печалби, защото ще трябва лично да я зареждате със суровини през цялото време. Този вид фабрики не позволява купуването на транспортни кораби!

▪ След като си купите фабрика кацнете на някоя станция и оставете играта да си върви 2-3 часа. Като се върнете ще видите, че във фабриката се е натрупала доста прилична сума :-)

▪ Дръжте цените във вашите фабрики ниски. В противен случай никой няма да си купи нищо. Освен това бързо се снабдете с 1-2 Teladi Vulture, за да не се налага лично да зареждате заводите със суровини. В Seizewell няма нужда от бойни кораби за защита, но в другите сектори ще ви трябват поне няколко Teladi Bat, за да не загубите бързо заводите след пиратска атака или инвазия на Xenon-и.

▪ Внимавайте какви са ви отношенията с отделните раси. Argon-ите примерно няма да ви помогнат докато имате статут на Neutral Free Trader. След като развъртите търговия в територията на дадена раса обикновено бързо ще добиете "приятелски" статут. Ако случайно убиете военен или цивилен кораб, за нула време ще станете "Враг на народа" за съответната раса с всички произтичащи от това последствия. Това не е непоправимо, но ще ви трябват много усилия, за да убедите съответната раса във вашата добронамереност. Иначе кариерата като пират е доста изкушаваща и носи нелоши приходи :-)

▪ Купувайте си често Salvage Insurance, защото това е единственият начин за записване на играта! Все пак десет кредита са голяма сума само в самото начало :-) Иначе рискувате случайно да се блъснете при излитане в друг кораб или да не кацнете като хората

КОСМИЧЕСКИТЕ СИМУЛАТОРИ

Космическите симулатори с право могат да претендират, че са най-старият жанр в света на видеоигрите. Още първата компютърна игра въобще е на тема космос – тя се казва Space War и е направена през 1967 г. от група учени, които са се опитвали да намерят и някакво по-развлекателно приложение за тогавашните суперкомпютри. Под суперкомпютри разбирайте нещо от типа на най-елементарния днешен джобен калкулатор. Съответно и самият Space War е на същото ниво :-) Но все пак началото е поставено и само 10 години по-късно видеоигрите вече са масово явление. И отново повечето от тях са на космическа тематика. Първите големи хитове сред аркадните автомати като Space Invaders и Galaga здраво експлоатират вековната мечта на хората да стигнат до звездите. Някъде по това време се появяват и първите наченки на симулатори на космически кораби. Аркадните варианти на игрите по Star Wars и The Empire Strikes Back дават възможност на геймърите да седнат в пилотската кабина на X-Wing и да се пробват срещу могъщата армада на Dart Vader. Векторната графика на тези две игри предизвика истински фурор на времето, защото за пръв път се предлагаше истинско триизмерно космическо приключение, но интерактивността все още беше силно ограничена.

Това обаче бяха само плахи опити. Голямата бомба избухна през 1986 г., когато двамата гениални програмисти David Braben и Ian Bell пуснаха на пазара

Elite

Тази игра с право може да се смята за родоначалник на всички модерни космически симулатори. Дори нещо повече – Elite беше толкова напред от времето си, че постави изключително високи стандарти, които в много отношения са ненадминати и до днес и може би попречиха на появата на по-големи количества игри в жанра.

Предполагам, че повечето от вас не са и чували за тази класика, въпреки че и до днес тя продължава да се радва на нестихваща популярност. В Elite вие поемате ролята на амбициозен космически частник, който се опитва да припечели някои и друг кредит с междузвездна търговия. За целта трябва да купувате стоки от едни звездни системи и да се опитате да ги продадете с максимална печалба в другия край на Вселената. Интересното е, че като натрупате известно количество пари можете не само да си модернизирате кораба, но и да си построите собствени индустрии и така да се снабдявате с евтини стоки или пък да се заемете с космическо пиратство. Освен това в един момент се сблъсквате с агресивните Таргоиди, които освен че ви нападат със и без повод крият и доста други изненади. Целта на цялото занятие е да добиете ранг Elite, което става след спечелването на няколко хиляди космически битки и по възможност да видите всички ъпргейди за кораба (част от тях са достъпни само след успешното изпълнение на конкретни мисии и не могат да се купят на пазара). Elite и до днес е ненадмината в много отношения. Пълното изследване на Вселената е практически невъзможно, защото в играта има десетки хиляди (!) звездни системи. Освен това геймърът има пълна свобода на действие и не е ограничен от никакъв предварително зададен от авторите сценарии. За популярността на играта допринесе и фактът, че тя излезе буквално за всички компютърни системи, които някога са правени, а пълната PC-версия можете да намерите на диска към списанието.

След Elite дълго време не последва почти нищо. Малкото на брой игри от жанра бяха задушени от сянката на продукта на David Braben и Ian Bell. Самият David Braben написа Elite 2: Frontier и Elite 3: First Encounters, но и двете заглавия бяха на светлинни години от оригинала и така и не се наложиха.

Следващият голям бум на космически симулатори настъпи в средата на 90-те години. По това време компютрите вече имаха достатъчно мощност, за да могат да се справят с макар и по-елементарна 3D-графика и дизайнерите надушиха шанса да пуснат нови хитови космически заглавия. Почти едновременно се появиха две поредици, които и до днес определят









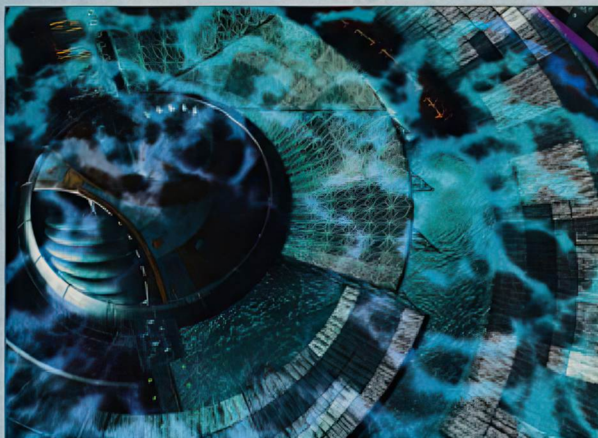
WING COMMANDER

облика на космическите симулатори: Става дума за Wing Commander на Origin и Star Wars игрите на LucasArts.

Wing Commander

още с премиерата си предизвика невиждан от времената на Elite фурор. Играта беше почти солов продукт на неизвестния до този момент Chris Roberts. Действието се развива на борда на космическия крайцер TCS Tiger's Claw. Там група млади космически пилоти се опитват да спрат инвазията на агресивните коткоподобни същества от планетата Killrah. Сред тях е Christopher Blair, чиято роля поемаме. След серия от успешни мисии килратите са отблъснати, а Земята спасена от сигурно унищожение. Освен с невероятна за времето си графика Wing Commander се отличаваше и с доста други неща. Първата особеност донесе и прякора Hardware Commander. Играта на Chris Roberts просто не вървеше на популярните по това време 286-ци и искаше скъп 386 процесор. Всяка от следващите части от поредицата също възвестяваше края на съответното поколение процесори и принуждаваше геймърите да си модернизират машината, за да могат да се насладят на приключенията на Blair и неговите другари. Много по-интересно обаче е решението за създаване на динамични бойни действия. На практика за спечелването на крайна победа не е необходимо да се побеждава във всяка отделна мисия. В зависимост от успехите и провалите на пилота действието взема различен развой като финалният успех може да се постигне поне по няколко начина. За съжаление се оказа, че повечето геймъри само се объркват от нелинейното действие и следващите части от поредицата бяха значително по-консервативно направени. Въпреки това всяка една от тях стана суперхит за времето си. В Wing Commander 2 килратите отново тръгват на кръстоносен поход срещу човечеството и изпадналият временно в немилост Cristopher Blair пак трябва да спасява положението. Кулминацията на кървавия конфликт между хората и опасните извънземни е в Wing Commander 3: Heart of the Tiger. Тази част от поредицата влезе в историята с няколко неща. От една страна, Chris Roberts и Origin създадоха първия истински интерактивен филм. Играта е на скромните 4 диска, а главните роли във филмчетата (интрото е може би най-добрият филм, правен някога за компютърна игра) се изпълняват от Mark Hamill (Люк Скайуокър от Star Wars), Malcolm McDowell и John Rhys Davies. Разбира се, Heart of the Tiger спази традицията и тържествено погреба процесорите от клас 486, а също така подсети геймърите, че 16 MB RAM не са лошо нещо, ако човек не иска да чака по 5-10 минути за зареждането на всяка мисия. Разбира се, в Wing Commander 3 добрите побеждават и този път погромът на килратите е пълен и окончателен. Като че ли Chris Roberts искаше с тази игра да приключи серията, но успехът и бурните протести на геймърите (а и на маркетинговия отдел на Origin и Electronic Arts) го убедиха да продължи. Така на бял свят се появи Wing Commander 4: The Price of Freedom. Играта в никакъв случай не беше лоша, но обитателите на Граничните светове просто не можаха да заменят килратите като достатъчно мотивиращи противници и съответно феновете останаха сравнително разочаровани от предложеното. Веднага след излизането на WC4 Chris Robets обяви, че напуска Origin и повече няма да се занимава със серията. За радост това не означаваше смъртта на поредицата. От Origin наеха нов екип под ръководството на легендарния дизайнер на аркадни автомати Rob Nakamoto и Wing Commander: Prophecy скоро стана факт. В тази игра започва да се сбъдва древното предсказание на килратите за края на света, който ще настъпи след появата на непознат противник, който засенчва всичко виждано до този момент. Интересното е, че в самата игра не се разбира почти нищо за мистериозните нашественици. Това явно е оставено за Wing Commander 6 :-) В пилотската кабина също има смяна. Christopher Blair най-накрая излиза в заслужен отдих и неговото място се заема от нова млада надежда току-що излязла от космическата академия на Земната Конфедерация.

Покрай Wing Commander Origin не пропуснаха да зарадват геймърите и с други космически симулатори като мултиплейър играта Armada. Огромна популярност доби и









Privateer

Тази игра силно напомня Elite с тази разлика, че Chris Roberts и компания са наблегнали доста повече върху космическите битки. Освен това в Privateer си има и сюжет, който не е задължително да следваме, но ако не направите това играта бързо доскучава. Феновете и на Elite, и на Wing Commander приеха изключително добре Privateer и след задължителния mission pack последва и Privateer 2: The Darkening, която бе дело на Erin Roberts (по-малък брат на Chris). В тази игра Origin акцентираха предимно върху линейния сюжет, поограничиха свободата на действие на играча и така повече се доближиха по стил до Wing Commander. Това като че ли уби в известна степен атмосферата на The Darkening. Освен това наличието само на 17 планети и отсъствието на килрати и ретрота допълнително разгневи феновете. Въпреки това Privateer 2 е чудесна игра с феноменални клипове към мисиите и дори днес изглежда повече от добре.

Накъде около излизането на Wing Commander 2 на пазара на космически симулатори с гръм и трясък се появи и гигантът LucasArts. Естествено темата на техните продукти на тема космос може да бъде само Star Wars. Това предопределя и пълното отсъствие на игри от типа на Elite, Privateer и X – Beyond the Frontier от каталога на LucasArts. Вместо това геймърите бяха ощастливени с цяла серия от фантастични бойни симулатори. Първият от поредицата е

X-Wing

заедно с последвалите го многобройни mission disks, които постепенно покриха цялата флота на бунтовниците от Star Wars :-). X-Wing в много отношения бе различен от своите конкуренти. LucasArts още преди 5 години заложиха на полигонна графика, докато Origin продължаваха да използват 2D bitmap-ове в Wing Commander и Privateer (положението се промени чак с появата на WC3: Heart of the Tiger). По този начин още първият X-Wing беше истинско 3D. Друга характерна черта на симулаторите на LucasArts е техният "реализъм" доколкото въобще може да се говори за такова нещо при игри, които симулират несъществуващи неща :-) Просто X-Wing и неговите наследници създават по-реалистично усещане, че действително пилотираме космически кораб, докато Wing Commander-ите повече приличат на аркаден екшън.

Окуражени от невероятния успех на първия симулатор, хората на Джордж Лукас скоро се замислиха за нови заглавия. Резултатът беше Tie Fighter – единствената засега игра, в която можете да застанете на страната на Dart Vader и императора и да защитавате интересите на Империята. Единственият недостатък е, че трябва да се борите срещу "врагове с партиен билет" вътре в самите редици на имперската армия и реално нямате възможност да натупате сладникавите приятели на Люк и Леа :-(Въпреки това Tie Fighter надмина по популярност X-Wing, което явно шокира Лукас и играта така и не беше продължена. Вместо това се появи X-Wing vs Tie Fighter, която беше насочена предимно към любителите на мрежовите игри.

Преди 2 години обаче пускането на предимно multiplayer игра обаче беше малко прибързано и въпреки безспорните си качества X-Wing vs Tie Fighter не можа да се наложи на




STAR WARS X-WING ALLIANCE





пазара в същата степен като своите предшественици. След това последва известно затишие, което продължи до тази пролет, когато малко преди кинопремиерата на Episode 1 се появи X-Wing: Alliance, която за пръв път добави по-сериозен сюжет към космическите битки (подробно представяне можете да намерите в PC Mania 5/99).

През последната година господството на Origin и LucasArts беше поразклатено от фирмата Volition (създадена е от програмисти на Paralax, които преди това са работили върху Descent и Descent 2), която още с дебютната си игра

Descent: Freespace

постигна огромен успех. Играта е направена почти изцяло в традицията на Wing Commander и вероятно именно за това сравнително лесно спечели сърцата на феновете, които така и още чакат ново продължение на култовата поредица. Въпреки това продуктът на Volition не е обикновен clone, а си има собствен характер и уникална атмосфера. Само преди броени дни на пазара се появи и продължението Freespace 2, което може съвсем сериозно да претендира за титлата "Най-красив космически симулатор".

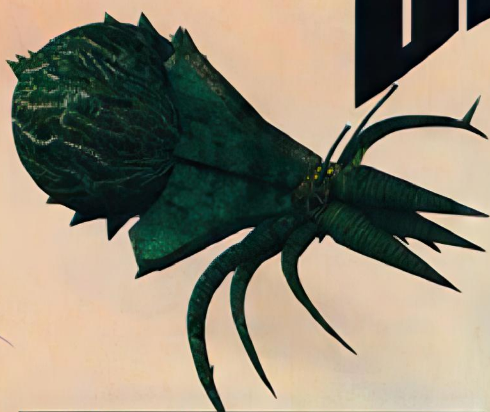
В заключение остава да хвърлим и

един поглед към бъдещето

Засега е известно, че David Braben усилено работи върху Elite 4. За съжаление все още няма почти никаква информация за този проект, но самият Braben многократно заяви през последните месеци, че няма да съобщава детайли преди Elite 4 да е готова за пускане. Горе-долу подобно е положението и при Wing Commander 6. Непрекъснато се носят слухове, че играта е едва ли не готова, но поне засега Electronic Arts пазят пълно мълчание по въпроса и дори не са потвърдили, че такова заглавие въобще ще има. Най-ясно е положението около дебюта на Microsoft на космическия фронт. Техният вариант на тема Elite се нарича Freelancer и ако всичко върви нормално, ще се появи на пазара сравнително скоро. Поне първите картинки от играта изглеждат многообещаващо и ако всички обещания бъдат спазени, Freelancer спокойно ще засенчи именитите си конкуренти!

Никола Дърпатов

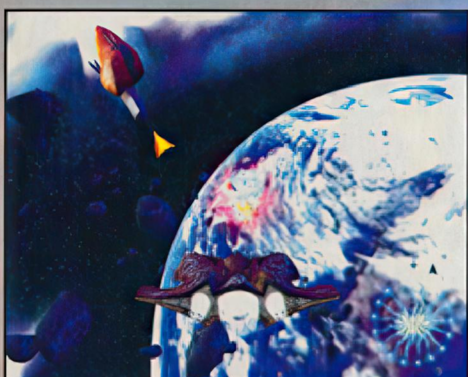
SINISTAR UNLEASHED





Когато през далечната 1983 година Williams създадоха оригиналната версия на Sinistar за arcade, се появиха много противоречиви мнения относно играта. От една страна, това заглавие предизвика революция сред coin-op автоматите. За първи път се използваха дигитално преработени реални звуци, а и графиката не беше за подценяване. Но само при споменаването на думата "управление", геймърите започваха да си скубят косите. През 1990 се появява нова версия, която има значителни подобрения по отношение на геймплея, но затова пък самата игра е разработена от други компании (GameFX, Midway) и се губи много от първоначалния замисъл на продукта. Вече на пазара е третата интерпретация на това класическо аркадно заглавие. Изглежда гореспоменатите фирми са загубили интерес и са продали правата над Sinistar на компанията THQ, която поне по мое мнение не предлага нищо повече от вече познатите ни версии отпреди години.





Какво все пак е Sinistar? След като човечеството е покорило и най-отдалечените кътчета на Вселената се оказва, че сред наличието на други форми на разум се спотайва и високо развит изкуствен интелект. Той е представен от враждебно настроени дроиди, които не желаят да делят необятното космическо пространство с някакви си твари, устроени от органични молекули. Подлите машинки, чийто произход е забулен в мистерия, започват изграждането на огромна био-механична конструкция, чиято единствена цел е да прочисти Вселената от хората и всички останали извънземни представители на биологичния живот. Това страховито творение се нарича Sinistar. Сред възможностите на технологичния гигант е способността му да преминава най-неочаквано през пространствените портали на всяка галактика. Обаче в плановете на дроидите не е предвиден човешкият инстинкт за самосъхранение. Вие влизате в ролята на храбър пилот, изпратен на непосилната мисия да открие и премахне надвисналата заплаха. Тъй като на война не се ходи без оръжие, в началото на всяко ниво ще трябва да забравите за баталните действия и да си постреляте на воля по заобикалящите ви астероиди. Освен че гледката от техните експлозии е радост за очите, те са и добър източник на суровини за мощните оръжия на летателната ви машина. Ако не си набавите необходимото количество от кристалите в метеоритите, считайте, че сте загубен. Разполагате с ограничено време за тяхното събиране, след

графика	звук	оценка
83	94	90

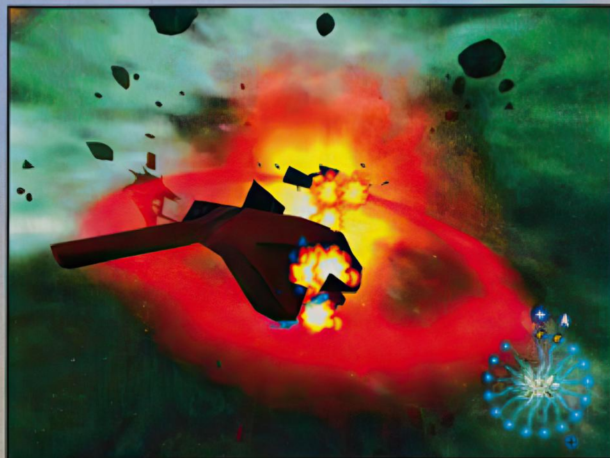
космически екшън-симулатор

производител

GameF/X / THQ
www.gamefx.com/sinistar.htm
www.sinistarunleashed.com

изисквания

Pentium 233,
64MB RAM и DirectX

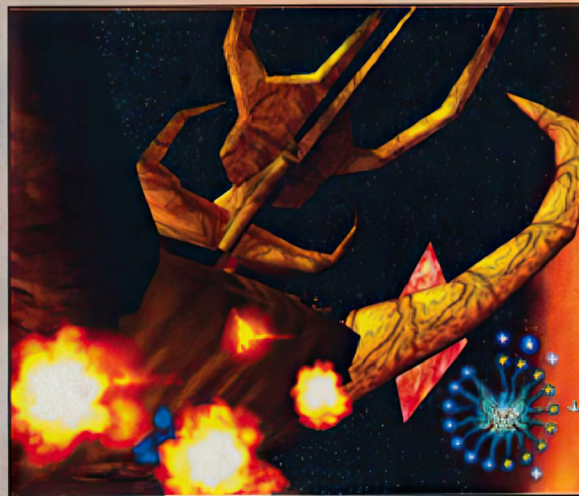


което ви засичат вражески дроиди и работата става дебела. Тук е мястото да вметна, че ако не разполагате с удобен joystick/pad, по-добре забравете за тази игра. Ще бъдете подложен на такъв кръстосан огън, че ще ви се иска да удушите виновника за калпавото управление на играта, което е почти невъзможно да се осъществи само с клавиатурата. В началото справянето с тази напаст няма да представлява проблем, но с напредването на играта нахлуващият Sinistar ще бъде ескортиран от все повече и повече гадини. Така ги наричам, защото изглеждат точно като огромни железни насекоми. Като цяло идеята на играта не е особено трудна за възприемане; събирате кристали, стреляте по появилите се противникови совалки и разкатавате боса в края на всяко ниво. Следва друго ниво, почти същото на вид, но по-сложно и с по-бързи врагове. След унищожаването на един Sinistar, враговете ви ще правят нов; по-жилав и смъртоносен. Ще са ви необходими много усилия докато откриете специфичните слаби места на всеки от тях. Нямате нужда от стратегически умения, остър ум или каквато и да е задълбочена мисъл, важно е само да сте сръчни в ръцете и да разполагате със светкавични рефлекси. Това са типични условия за един аркаден хит, където единствената цел е да съберете повече точки от другите фенове на същата игра. Но за осъществяването на тази задача е нужен добър контрол, какъвто винаги е липсвал на Sinistar. Затова не познавам някой, който да е превъртал предишните версии. Казват "Свършиха ми жетоните". При компютрите жетони няма, но съм убеден, че без cheat е невъзможно човек да се справи с управление, което изисква запаметяването на функцията на всеки един бутон от клавиатурата. Поне играта е много, ама много красива. Космосът в Sinistar е толкова очарователен, че се абстрахирах от единствения и основен проблем и се впуснах в епични битки с представителите на злото. Излишно е да казвам, че няма да се насладите











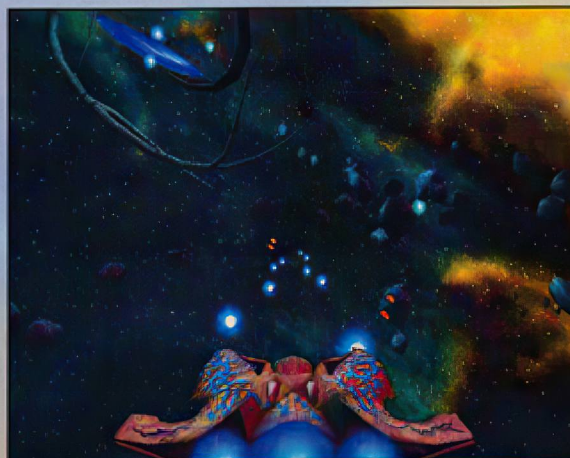
на амбициозната графика, ако не разполагате с добър 3D-ускорител. Изискванията са доста високи, но ако вашето PC ги покрива ви очакват неописуеми гледки и ефекти. Допълнение към чудесната графика е не по-малко увличащата музика, която е във формат MP3 и се променя в зависимост от интензитета на действията ви в момента. Като се сетя и за професионално подбраните звукови ефекти, май наистина ще взема да драсна едно писмо до производителите да вземат да пуснат някой patch за оправяне на недоразумението, наречено управление.

Макар простичките идеи на Sinistar Unleashed да допадат на много игромани, геймплеят в стила на заглавията от 80-те години се натрапва, като нито презвъзходният графичен енджин, нито новаторските ефекти са достатъчни да прикрият този факт. Истината е, че откъдето и да се погледне, Sinistar Unleashed е един продукт със сърцевина на ретро-игра, а щом е "ретро", значи е далеч от съвременните представи за екшън-заглавие. Утехата е, че не забелязах дори незначителен софтуерен бъг през многото часове, които прекарах в междузвездното пространство.

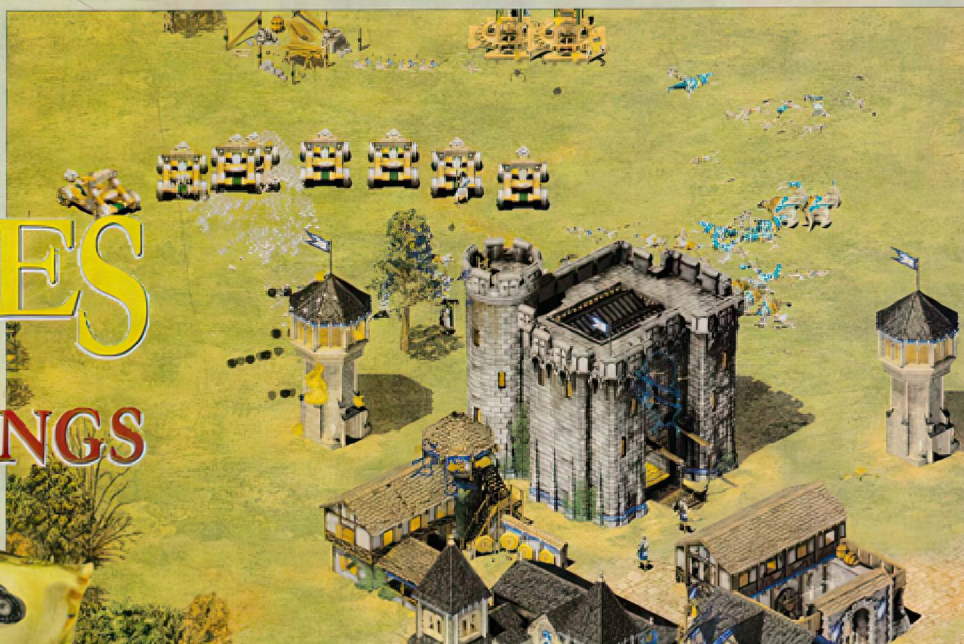
Иван Георгиев

Cheats

Натиснете ~:
В появилото се меню въведете
cheatnodmg God mode
level 1-24 - Пускане на ниво от 1 до 24



AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS





Едно от най-интересните събития, които се очакват тези дни и което може би ще е факт, когато четете този брой, е официалното представяне на Windows 2000. Като подарък за всички върли фенове на Били и компания, Microsoft ни представят игра, която има претенциите да се пребори с Command& Conquer и StarCraft. Бъговете в бетата, която ви представихме преди няколко месеца, съвсем не бяха малко, но за щастие са изчистени (поне видимо) и като цяло AOE II прави впечатление на един завършен продукт, който няма да плаче за генерални patch-ове всеки месец.

При представянето на стратегиите винаги е труден моментът с въведението в играта, а именно откъде да започнем статията, тъй като вече има доста заглавия в жанра и голяма част от тях се дублират и в някаква степен повтарят идеите на конкуренцията. Напоследък най-модерни са т.нар. реалновремеви стратегии, като гордият им представител StarCraft беше на върха и все още е по високите на топкласациите на игралните клубове. Неговите конкуренти – Command& Conquer и Age Of Empires на пръв поглед не представят нищо ново освен по-различна графика, интерфейс и сюжет. Това обаче съвсем не е така и ако се замислите, ще видите, че реалновремевите стратегии съвсем не са безмозъчни клонинги на едно-единствено хитово заглавие (като Quake-производните в жанра на 3D-екшъните). Всяка реалновремева стратегия и най-вече сегашните лидери – StarCraft/BroodWar, C&C-Tiberian Sun и AOE2 са насочени към различен тип играчи, така че е съвсем неуместно да се задава въпросът "Ще победи ли тази игра StarCraft?". Това всеки трябва да прецени сам за себе си, а и не бива да забравяме, че голяма част от славата на StarCraft и C&C се дължи на невероятната психологическа реклама – ескалирането на напрежението с дългото отлагане и безбройните слухове си свършиха работата и докараха геймърите до истерия. Така че те бяха готови да прилапат каквото и да им предложат гигантите Westwood и Blizzard. Не че мразим споменатите по-горе хитове – ние също сме прекарали безброй часове с тях. Но твърдото заявление от страна на Blizzard, че жанрът на този етап е изчерпан и нищо по-добро не може да се направи според нас е напълно неоснователно. Нека обаче да видим по какво се различават тези заглавия и къде се крият козовете на Age Of Empires II.

Още в първата част правеше

графика	звук	оценка
82	67	80

реалновременна стратегия

производител

Ensemble Studios / Microsoft
www.microsoft.com/games/

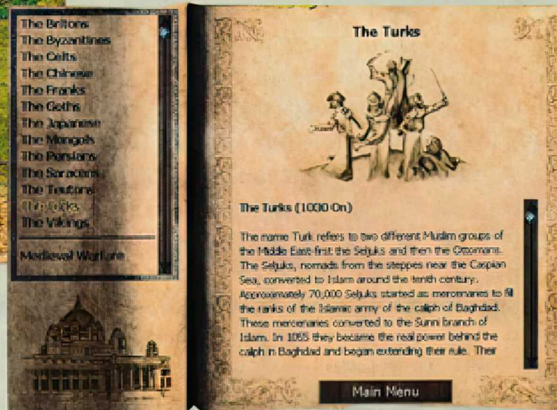
изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1









впечатление огромното количество upgrade-и и сложното дърво на технологично развитие, което включваше както технологиите, така и бойните единици. Точно това е основната разлика между AOE-II и останалите конкуренти в жанра. Може би именно това е пример за стратегическа игра, а не просто за тактически-военен екшън. Основният момент и в StarCraft, и в C&C са самите военни действия и унищожаването на противника до крак. В StarCraft това се прави със сравнително по-малко на брой специализирани единици (или поне майсторите действат така), а в Command& Conquer на огромните армии в почти реален мащаб. В Age Of Empires II е само един от трите начина за спечелване на победа (по това напомня доста на Civilization). Ако не си падате по атаката, можете да сключите мир с всички и да разчитате на добра защита и алтернативни средства за победа.

Интересно защо наистина винаги се залага на кръвожадната победа, която предполага брутално унищожение на всички противници независимо от това по колко пипала или глави имат в наличност. Не може ли просто земляните и Zerg-овете да си стиснат десните крайници, да пият по една ракия, да се прегърнат топло и да решат разногласията си с една приятелска игра на джитбол в двора на укреплението. Или пък GDI и NOD да направят един морски шах върху голото теме на Кейн и да решат кой най-сетне ще контролира така или иначе изтърбушената ни планета (тук пуснахме отново интрото на играта и се убедихме, че лидерът на NOD има невероятно практично кубенце). Но колкото и да се възмущаваме, светът няма да се промени, а даже напротив – ако не се самоизбием, то ще се сринем всичките в развалините на започналата вълна от повсеместни земетресения (очакваме поредното в момента). Та за какво ли я пишем тази статия, като сигурно няма да доживеем да си вземем хонорарите и да ги пропием, ама хайде... в името на читателите.

Та значи, в AOE-II пацифистичните идеи са добре развити и играта е подходяща и за по-улегналите играчи, които са се научили да разрешават проблемите си с перо, а не с меч, и да постигат доминация по психологически път. Ако съумеете да построите чудо на света и да го опазите достъчно дълго от другите играчи, ви се присъжда служебна победа с три на нула. Друг вариант да спечелите публиката е да натрупате достатъчно капитали и просто да купите това, което не можете да завладеете. "Всичко е пари и няма крепост, която да не може да се превземе от магаре, натоварено със злато" е казал Александър Македонски.

Като стане дума за победа нека уточним, че става дума за мрежовите игри и тези в случайно генерираните карти. В самите кампании (те са общо 5) мисиите са невероятно разнообразни и в голямата си част дори не предполагат създаване на добре уредена база – нещо, което е характерно за много други игри от жанра. Първата кампания е учебна, състои се от 7 мисии, които можете да играете в избран от вас ред или просто да не ги играете. Тук е моментът да ви се извиним, ако допуснем някои хронологически грешки, тъй като Боян твърдо бе решил, че история та не му е силен предмет и не трябва да наблягаме на подробности от нея. Първата учебна кампания пресъздава битката на шотландците и англичаните, която е била семе за много истории, че дори една с Мел Гибсън в главната роля. Така че ще трябва да наритате англичаните (гадните мръсни.. .и т.н.) и освен това ще се научите да играете на AOE II. В следващата кампания главният герой, пардон, героиня е френската версия на Левски – Жана д'Арк, която трябва да се прояви като месия в един труден за нея и нейният народ момент (за тези, които не знаят – въпросната дама е била доста хубава приживе, но свършва на кладата с приятен загар). Третата кампания е специално за всички, които по душа се чувстват чеченци и дагестанци. В нея става дума за свещената война на сарацините срещу европейските кръс-





тоносци, които изпитват генетична непоносимост към тях. Четвъртата пък е точно като за българите – Чингиз Хан и неговата банда керкенези, която тероризира европейци, китайци и де що намери цивилизовани народи (и то само за спорта). Последната кампания отново има религиозен характер. В нея се разказва историята на Фридрих Барбароса (Червената Брада), който се опитва да претвори в дела старата германска мечта за европейско господство и да възроди Свещената Римска Империя, но за целта ще трябва първо да се пребори с папата и разните му приближени.

Ха сега кажете, защо Age of Empires II: The Age of Kings се нарича точно "Ерата на кралете", след като никой от главните герои в кампаниите не е крал (Барбароса е император на Свещената Римска Империя на Немската нация), та дори и кралица. Всъщност новият тип игра – regicide е вдъхновителят на това заглавие. В този вариант всеки от играчите разполага с една кралска особа, която трябва да опази на всяка цена от вражески атаки. Така в един момент може да ви се стори че играете шах – опази собственият си цар и виж сметката на другия. Е те т'ва е причината за калпавото име на играта. Ни повече ни по-малко.

След като разбулихме мистерията, свързана с името на Age of Empires II, нека се спрем на детайлите от играта. Както споменахме по-горе, прави впечатление сложното технологично дърво и многото възможности за развитие. Всяка раса минава през четири ери, като във всяка следваща възможностите са все повече (нещо като геометрична прогресия). Връзките между отделните upgrades, сгради и войски са невероятно много и затова са изкарани в отделно информационно меню, което се помещава на 5-6 екрана. Именно научният прогрес е най-сигурният ключ към успеха. Превземането на що-годе укрепена вражеска база само с пехотинци и конници на ниско технологично равнище е абсолютно невъзможно, а докато откриете технологиите, нужни за строежа на стенобойни машини, ще трябва да построите поне няколко специални сгради и да съберете внушително количество ресурси, за да финансирате съответните изследвания на вашите учени. Така всяка партия на AOE2 трае доста дълго и не трябва да живеете с илюзията, че ще можете да натупате набързо противника освен ако той не е пълен аматьор.

Иначе 13-те раси доста си приличат, като разликите се откроят именно при специалните войски и умения, които са свързани със замъка и се появяват чак към края на техническата ви еволюция. Следователно изборът на расата ви не е чак от такова голямо значение, защото в началото на играта няма да имате полза от облагите, които ви дава тази конкретна раса.

Геймплеят доста прилича на този от стария Age, но, разбира се, всичко е подобрено и в някаква степен усложнено. Ето защо няма да се спираме подробно на събирането на храна и ресурси, строенето на бази и останалите традиционни дейности, свързани с развитието на дадена раса в подобен вид игри. Все пак е недопустимо да пропуснем дивите овце, пасящи в прерията, които чакат някой да си ги заплюе и заколи за курбан. Разбира се, където има овце, има и вълци (евала на авторите за здравата логическа мисъл). Само че вълците са си вълци, менят си някои неща, а пък други съвсем не менят, умират си да кльопнат човешко месце и като нищо могат да ви нападнат. Но вие не им се сърдете – както пишеше на стената на една тоалетна в не дотам изискано кафене: "Пазете вълците, те са ваши!". Коментарът оставяме на читателите. (Забележка: На писма, касаещи нашето присъствие по едно и също време в тази тоалетна, няма да отговаряме на страниците на списанието.)

Най-радостната вест за любителите на средновековните битки, е, че ще могат да изкомандват разнородна армия автоматично да се построи в подходящ за ситуацията боен строй, така че стрелците да са зад кавалерията, слабите единици да са защитени в центъра на групата и т.н. Това наистина е най-полезното нововъведение, защото сигурно няма геймър, който да не е псувал безмозъчните войници от C&C или StarCraft, които се нареждат винаги по най-некъдърния и неизгоден начин. Да не говорим за реализма, който придобиват средновековните битки. Отделните бойни единици се сещат и да синхронизират скоростите си, така че да не се получи разпасана армия,







която се проточва като изпусната вита баница по цялата карта (друг сериозен проблем на повечето реалновремеви стратегии).

Хмм... отбелязали сме си, че трябва да кажем и две-три приказки за графиката. Тя може и да не заслужава оценка 100, но със сигурност ще е обидно, ако ѝ дадем по-малко от 81.5. Личи си, че всичко е рисувано за високи разделителни способности, но за нещастие авторите явно не са сметнали за необходимо да направят динамични декори. Изрисуваните до последно листенце дървета изглеждат неприятно статични и щяха да бъдат далеч по-приветливи за прелитащите птички, ако вятърът разклащаше клоните им отвреме навреме. В такъв случай птичките можеха да решат да си свият гнезденца и да създадат една просперираща птича династия, на която пък вие после да отсечете дръвчето, подобно на небезизвестния български литературен герой Нане Стоичко, на когото щъркелът му гепил капата. Затова и графиката получава 6- , ако бяха махнати и надписите на Microsoft, появяващи се тук-таме, сигурно щяхме да се замислим за още по-висока оценка.

Звуците и музиката са съвсем прилични, но няма да ви шашнат с нищо, въпреки разнообразните акценти. В общи линии, макар че мразим да даваме подобна колеблива оценка, звуците в играта са по-добри от средностатистическите в жанра на реалновремевите стратегии, но пък не блестят с нищо невиждано.

Лирическо отклонение на Боян Спасов

Знаете ли, че няма по-големи лъжци от журналистите? В цялата статия ви разправяме, че играта е реалновремева стратегия и вие ни вярвате безусловно. Какво му е реалното на времето в Age of Empires? Докато селянинът успее да накълца една овца вие вече сте се сдобили просто ей-така от нищото с трима конници. Мислите ли, че е толкова лесно да се отгледа един конник и че това става с едно щракване на мишката. Ако играта беше истинска реалновремева, то щяха да отиват поне по 18 години за подбор, селекция и обучение на чистокръвен кон, както и възпитание, обучение и задоволяване на моралните, духовни и др. нужди на кадърен конник. И това трябва да продължи осемнадесет игрални години (започвате да строите коня като тийнейджър, а пък когато той е готов вие вече сте приличнo дебел мъж в разцвета на силите си). За да си развиете цялата "реалновремева" империя, би трябвало да са ви потребни около три хиляди години. Ако си говорим сериозно, по-точно определение за играта е "нереалновремева". И преди да скокнете с обвинението, че този абзац не е нищо повече от игра на думи ще ви кажа, че истински реалновремеви игри съществуват. В сферата на шегата мога да ви предложа да играете Civilization, като правите по един ход на всеки 10 години, но пък съвсем насериозно можете да се пробвате да се включите към някой от Internet-ските MUD-светове, които се играят доста дълго, понякога месеци и години наред. А стратегиите, които познаваме като "реалновремеви", трябва да наричаме непоходови или синхронни стратегии – т.е. където всички играчи действат едновременно.

Боян може и да е прав, но ние сами не можем да тръгнем на кръстоносен поход срещу определението "реалновремеви стратегии", затова засега ще трябва да се примирим с него. А иначе AOE II е доста приличен представител на жанра и ще се хареса на тези, които не са изгубили себе си в денонощна безсънна игра на StarCraft и C&C. На останалите – поздравления, че са постигнали будисткото "дзен" състояние на духа и са въплътили чрез медитация духовната си същност в съзнанието на герой от любима игра.

Георги Пенков, Боян Спасов



THE SETTLERS III
QUEST OF THE AMAZONS



Любителите на сериозните стратегии бяха силно заинтригувани, когато преди няколко години бе направена първата Settlers. От една страна, това бе все пак игра, отговаряща на новата (за тогава) тенденция, когато всички производители се втурнаха да правят стратегии в реално време (RTS), и, от друга – играта предлагаше невероятна дълбочина и сложност, характерна обикновено за класическите походови стратегии. Това, заедно с доста добрата графика ѝ спечели достатъчно фенове, за да оправдае пускането на втора част, въпреки много сериозния ѝ недостатък: битките!!! На практика всякакви стратегически елементи изчезваха, когато (рано или късно) се наложеше да започнат военни действия. Очевидно производителите сериозно се бяха замислили по въпроса, тъй като нещата вече бяха коренно различни, когато се появи дългоочакваната трета част. Всичко най-добро от предишните игри бе запазено, но битките вече доста повече приличаха по стил на Warcraft, като естествено бяха запазени и станалите вече общоприети hot keys за групиране и управляване на войските; и не само това – вече можеха да се строят истински укрепления (със стрелци с лъкове по кулите) и дори бяха добавени магии! Е, всъщност не точно магии, а "божествени намеси", а пък ролята на тапа се изпълняваше от... пиячката, но това реално не променяше нещата. Добавете и много добрата графика – играчът можеше да избира от три различни раси, всяка с отчетливи разлики във външния вид и строежа на сградите... Само че кой знае защо всичките ви поданици бяха само мъже!!!

Това най-сетне бе променено в дългочакваният expansion pack под наименованието The Quest of Amazons – сега, ако не друго, то жени-войници има колкото искате! Освен това жените не само стрелят с лъкове и се бият с мечове и копия, но и носят на гръб всякаква железария, камъни и дъски, копаят дупки и строят укрепления и всякакви други сгради и дори... крадат! Ако случайно не сте разбрали още, става въпрос за четвъртата раса в играта – расата на амазонките. А ако трябва да бъдем съвсем точни, мъжете също могат да крадат – всъщност става въпрос за новововедената единица thief (която замести старите шпиони). Разбира се, амазонките си имат и собствена богиня и собствени магии, както и някои други хитринки, с които да изненадат мъжките си половинки... а колкото до точното име на тяхната богиня не смея да го напиша, тъй като може да ви се преплетат очите, докато се опитвате да го прочетете. Аха, за малко да забравя – освен другото амазонките разполагат и с алхимички – много ценна специалност – тези дами трябва да правят злато, като за суровина използват... диаманти! Това не изглежда като особено добра сделка, а и алхимичките изглежда са доста неуки, тъй като често вместо в злато успяват да превърнат диамантите в... желязо!!!

Освен това има и някои дребни промени по интерфейса, които със сигурност ви облекчават живота – например възможността да посочите даден строеж за приоритетен, при което всичко друго се отлага за по-добри времена, както и дребни tweaks по управлението на корабите. Май няма някакви други по-съществени новости, но ако сте фен на поредицата, то и тези биха ви били достатъчни и ще си поиграете доста, докато превъртите наличните практически ШЕСТ нови кампании – амазонките срещу всяка от мъжките раси или пък обратното!!!

Генко Велев

графика	звук	оценка
78	71	82

феминистично RTS

производител

Blue Byte
www.bluebyte.com

изисквания

Pentium 166,
32 MB RAM, 2 MB Video





ПИРАТСТВОТО НА РАЗВЛЕКАТЕЛЕН СОФТУЕР Е ПРЕСТЪПЛЕНИЕ!

На 22.09.1999 г. се създаде **БЪЛГАРСКА АСОЦИАЦИЯ ЗА РАЗВЛЕКАТЕЛЕН СОФТУЕР (BULSA)**.
В началото на октомври бяха проведени срещи със сродните български организации, защитаващи интелектуалната собственост - представителите на BSA за България и БУЛАКТ. С тях беше постигнато споразумение за сътрудничество и съвместни действия срещу нарушителите на Закона за авторското право и сродните му права и другите закони в областта на интелектуалната собственост.



Асоциацията работи в тясно сътрудничество със сродната европейска асоциация ELSPA, в която членуват над 100 от най-големите производители и разпространители на развлекателен софтуер.
Членове на BULSA са: Acclaim, Activision, Eidos Interactive, Empire Interactive, GT Interactive, Infogrames, THQ, UbiSoft и др. В асоциацията членуват и български производители на софтуер. Продуктите на фирмите, членове на BULSA, се идентифицират със **СПЕЦИАЛЕН СТИКЕР**.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ НА АСОЦИАЦИЯТА

- да защитава правата и интересите на производителите и разпространителите на развлекателен софтуер;
- да защитава потребителите от рисковете и щетите, които крие закупуването и използването на нелицензиран софтуер;
- да сътрудничи с държавните органи и институции за съблюдаване на Закона за авторското право и сродните му права, другите нормативни актове за закрила на интелектуалната собственост и за борба с интелектуалното пиратство и нелоялната конкуренция;
- да поддържа връзки и сътрудничи със сродните български, чуждестранни и международни организации (ELSPA, IDSA, BSA и други);
- да съдейства за усъвършенстването на законодателството в областта на интелектуалната собственост и да способства за хармонизирането на българското законодателство с европейските и световните стандарти в тази област.

СЪГЛАСНО ЗАКОНА ЗА АВТОРСКОТО ПРАВО И СРОДНИТЕ МУ ПРАВА

Чл. 25. Изготвянето на копия от вече публикувани произведения се допуска без съгласие на автора и без заплащане на възнаграждение само за лично ползване. Това не се отнася за компютърните програми...

СЪГЛАСНО НАКАЗАТЕЛНИЯ КОДЕКС

Чл. 172а. (2) Наказанието по ал. 1 се налага и на онзи, който записва, възпроизвежда, разпространява, излъчва или предава чрез техническо средство или използва по друг начин... софтуер или компютърна програма без необходимото по закон съгласие на носителя на съответното право.

КАК ДА РАЗПОЗНАВАМЕ ОРИГИНАЛНИТЕ ПРОДУКТИ

Те трябва да имат:
1. **СТИКЕР НА BULSA** за продажба на територията на Република България.
2. Стикер на фирмата, притежаваща правата за разпространение на територията на Република България.
3. Сертификат за покупка съдържащ: името на купувача, списък на закупените заглавия и бройки

Забележка: Българските производители индивидуално определят идентификацията на своите продукти.



ДО КРАЯ НА ОКТОМВРИ 1999 Г. ЩЕ БЪДАТ ВЗЕТИ СЛЕДНИТЕ МЕРКИ:

- Ще бъдат сезирани правораздавателните органи за всички извършвани престъпления и нарушения по чл. 172а от НК, ЗАПСП и другите закони в областта на интелектуалната собственост. Това ще бъде съпроводено с проверки по места, като ще се акцентира на **ИЗПОЛЗВАНЕТО НА ПИРАТСКИ СОФТУЕР С КОМЕРСИАЛНА ЦЕЛ**.
- Всеки продукт ще бъде съпроводен с упътване на български език, което включва: системните изисквания на софтуера, език, препоръчителна възрастова граница и жанр на продукта. Възрастовите граници ще бъдат уточнени с Министерството на културата и съобразени с европейските норми.

На отдел "Авторско право" към Министерството на културата са предоставени на разположение експерти от BULSA.

DRIVER

на много време се осланях единствено на сериите Need For Speed като смятах, че тази поредица ще се задържи на върха в личната ми класация за автомобилни игри завинаги. Но, както обикновено, идва моментът, когато трябва да се правят отстъпки и NFS ще се наложи да се задоволи с втората позиция като предостави лидерството на Driver. Не искам дори да си помислям, че Driver може да се сравнява като графика, звук или геймплей с култовото творение на Electronic Arts, но определено може да предложи цунами от забавление и така да ви увлече, че да забравите ден ли е, нощ ли е.





Вие сте добър човек и не създавате проблеми никому, но поне веднъж ви се е искало да разкъсате оковите...





само наужким. Не ви остава нищо друго освен да си набавите Driver. Само че, както и в действителния свят, никой няма да ви взема на сериозно, ако няма с какво да допринесете за развитието на подземния свят. В началото на играта ще трябва да преминете през изпит, където да покажете шофьорски умения, доста над средното ниво. Това включва умело използване на ръчна спирачка, завъртане на 180 и 360 градуса, внезапно спиране и други сложнотии, като внимавате да не забършете боята на околните превозни средства, а ако потрошите собствената си кола, ще бъдете безцеремонно поруган и пътешествието ви до гангстерския свят приключва. Веднъж успели да направите впечатление, няма начин да не ви забележат. Пускате телефонния си секретар и получавате първото си предложение. То идва от дребни риби, решили да направят удара на живота си като ограбят местната банка. Тъй като това са първите ви "клиенти", не е редно да ги разочаровате. Мятайте се на разнебитената си таратайка и потегляйте. Имате ограничено време, за да стигнете до мястото и да качите бандитите. След като престъпните елементи се настанят в колата ви, следва лудо преследване. Погват ви пазителите на реда и ще трябва да се промъквате между оживения трафик на Маями, за да се измъкнете. Ако успеете да се справите с тази мисия, мълвата за виртуозното ви шофиране плъзва бързо и скоро ще можете да избирате измежду няколко оферти. Сред задачите ви ще има такива като отмъкване на по-бързи коли, транспортиране на наемни убийци до дома на жертвата, оправяне на сметки със задлъжнели субекти и всякакви други щуротии. Обаче не си мислете, че ще ставате известен само в тъмните кръгове. Вашата снимка ще присъства в криминалната хроника на вестниците и щом доближите до полицейска кола, по-добре дим да ви няма. Периодично ще трябва да се подвизавате в други градове от съображения за сигурност. Цялата дандания

графика	звук	оценка
87	80	90

екшън-рали

производител

Reflections / GT Interactive
www.driver-studios.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX

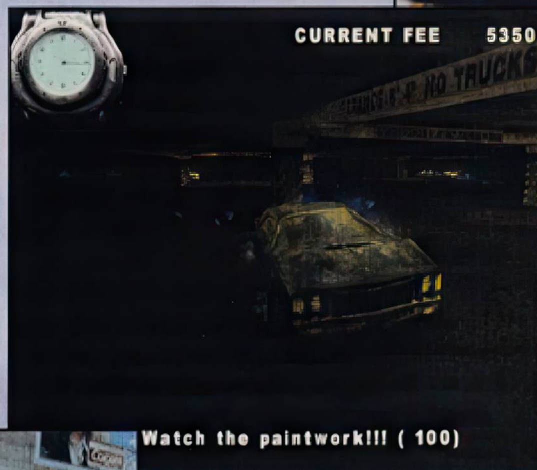
придобива такива размери, че в един момент ще се окаже, че не можете да си подадете носа навън преди мръкване. Нощното шофиране в Driver е най-доброто, което съм виждал досега. Фаровете осветяват напълно достатъчно пътя и не е нужно да се взирате в монитора, за да карате в правия път. Бурканите на патрулките осветяват реалистично околността и създават неописуемо впечатление.

Следва неприятната част, описанието на дефектите в играта. Както в Midtown Madness по улиците бодро крачат пешеходци, които (и тук за жалост) не можете да прегазите, без да искате естествено :-). Като ги връхлитаме те придобиват свръхестествените способности да преминават през стени или да тичат със скорост от порядъка на 100 мили в час. Но това не е толкова дразнещо, колкото ужасния клипинг. Дори ровичкането из опциите не оправя този проблем. Зареждането на геометрия става непрекъснато и то само на стотина метра пред вас. Няма да задълбавам тази тема, тъй като се опасявам, че ще си изградите погрешни впечатления. С този бъг се свиква бързо, особено ако сте запознати с подобни игри за конзолите.





ности. Няма да разполагате с последни модели на BMW, а с типични американски каруци серийно производство, което подсилва емоцията и няма да ви е яд, когато се ударите челно, докато карате в насрещното движение. Деформациите на колите станаха задължителен елемент в този тип игри, те присъстват в Driver с целия си грозен блясък. Относно околността - пресъздадени са реални квартали на Los Angeles, New York, Miami. Като цяло бих определил графиката на нивото на Carmageddon 2 с някои от ефектите в NFS4.







От друга страна, създателите на Driver имат с какво да се похвалят. Не се сещам за друго заглавие, което да показва автомобилно задръстване от няколко десетки бракми, чакащи зелената светлина на светофара. Самите коли не са дотолкова детайлни, че да ви секне дъха, но затова пък се управляват сравнително лесно и всяка от тях има своите специфични особености.

Звукът е на ниво, но няма да изненада никого с оригинални хрумвания (освен жаргона на отрепките, за които работите). Бръмчене, спирачки и катастрофи, няма много за описване, но и малкото е качествено. Геймплей – това е силната и същевременно слабата страна на играта. Имаме пълната свобода да експериментираме. Няма точно зададени маршрути, а е важно дали ще изберете да минете по краткия оживен булевард с колони от вечно пречещи автомобили или по многото заобиколни, но спокойни улички. Проблемът е, че е необходима упорита тренировка докато усвоите прецизните маневри, а за това е нужно доста време и най-вече търпение. Ако в един момент ви писне от непосилните мисии, можете да си пуснете някой от другите седем режима на играта. Сред тях изпъквам Persuit (преследване на противник и неговото премахване), Getaway (бягане от ченгетата) и Cross Town Checkpoint (преминаване на отсечка за определено време), а имате възможност и само да позяпате из града.

Ето че една от любимите ми компании GT Interactive и този път не ме разочарова. Една от новите ѝ дъщерни фирми, Reflections, успя да създаде продукт, достоен за внимание.

С прилична графика и най-вече с наличие на сюжет, вярвам, че Driver ще допадне на всеки любител на лудешки и бръмчащи приключения.

Иван Георгиев

Както повечето от вас вероятно вече са се досетили, Rainbow Six: Rogue Spear е продължението на популярният триизмерен такткитески екшън по романа "Дъга 6" на световноизвестния факир на политическия трилър Том Кланси. За онези, които все още не са попадали на оригиналния Rainbow Six, ще кажа само, или два точни изстрела са напълно достатъчни, за да бъде убит някой от участниците в бойните действия – бил той ваш командос или пък противников боец... Всъщност Rainbow Six се превърна в нещо като родоначалник на нов геймърски мини-жанр – team based 3D-action.

Улисан в приказки за достойнствата на играта, забравих да ви кажа за какво точно става дума. Rainbow е названието на международен антитерористичен отряд, който тайно е товноизвестната корпорация "Хърайзън" се опитваха да уморят поголямата част от земното население с генетично модифициран вариант на смъртоносния вирус Ебола.

Rainbow Six: Rogue Spear изправя командосите на Джон Кларк пред не по-малко предизвикателство. Годината е 2001 и голяма част от света е в хаос. По-голямата част от бившия Съветски съюз, Югоизточна Европа (включително и нашата мила татковина) и Близкия Изток, са обхванати от безредици и локални военни конфликти. Терористични групи и престъпни синдикати се опитват да запълнят вакуума, останал след разпадането на бившия социалистически блок. Западният свят е въвлечен в странна война без правила, за която е неподготвен. На предната линия в този мръсен конфликт отново се оказват нашите стари познайници – командосите от отряда



Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear





че са пропуснали нещо наистина оригинално. Това е първият свръхреалистичен триизмерен екшън, където трябва да направляваме не само своя собствен играч, но и цял екип от командоси. Така тактическото планиране на действията се превръща в много по-важен фактор от уменията и рефлексите на играещия. В повечето случаи компютърно симулираните ви съекипници изпълняват не по-малко важни задачи, отколкото вашият герой. За целта обаче трябва да им даваме подходящите команди в подходящия момент. Още повече всяка грешка в Rainbow Six се наказва сурово, тъй като екшънът се доближава максимално до реалността. В повечето случаи един

сформиран под командването на НАТО. Той е предназначен да се справя с деликатни операции, където се преплитат интересите на няколко държави и от политическа гледа точка не е целесъобразно да се използват специалните части на съответните страни. Rainbow Six пък е кодовото наименование на човека, който ръководи този боен екип – бившият оперативен служител от ЦРУ Джон Кларк, който сега е призван да громи похитители във всяка точка на света. В първата част на играта командосите от Rainbow бяха принудени да неутрализират група екологични терористи, които под прикритието на све-

Rainbow. Екипирани с най-модерните образци от съвременното въоръжение, те са призвани да избавят света от тази надигаща се заплаха.

Като сигурно сте се досетили основният ви противник ще бъдат руската мафия и нейните главорези. Преди да се сблъскате с екссъветските криминални босове ще

графика 76	звук 68	оценка 84

реалистичен тактически екшън

производител

Red Storm Entertainment
www.redstorm.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX







трябва да изпълните няколко типични антитерористични операции като ликвидиране на похитители в отвлечен самолет на гръцките авиолинии, в музея на изкуствата Метрополитан в Ню Йорк, в Пражката опера или пък студиото на Евровизия в Лондон... При всички случаи можете да бъдете сигурни, че Том Кланси и този път се е се е погрижил да ви осигури изключително качествен сюжет с много внезапни обрати.



Освен тези класически мисии ще се наложи да изпълните и някои доста любопитни операции. Четвъртата задача например ще ви отведе в полуразрушения град Джаковица в Косово, където елитни бойци на Югославската армия са пленили няколко висши офицери от НАТО. Това си е класическа военна операция, където вашите командоси трябва да се движат на открито и да стрелят малко повече, отколкото им се налага обикновено. Шестата мисия пък е чисто разузнавателна и вашият командос трябва да инсталира шпионска апаратура, без да бъде забелязан от охраната. Така че Rainbow Six: Rogue Spear ви предлага едно наистина изключително тежко предизвикателство.



По отношение на графиката и изкуствения интелелект на компютърно управляемите герои новата игра е наймалко едно ниво над своя предшественик. Нивата са много пообширни, боядисани са с изключително реалистични текстури, добавени са всевъзможни светлосенки и атмосферни ефекти. Големите дистанции доста често ще ви принудят да ползвате и така наречения "снайперистки режим", който е едно от нелошите нововъведения в играта...



Командосите ви пък са нарисувани доста по-детайлно отколкото преди и вече не се пречкат постоянно пред дулото на главния герой. Интересно е, че лицата на бойците ви са надарени дори с мимика – можете да ги видите как примигват с очи или как дишат, а от устата им излиза пара. Терористите пък се държат изключително интелигентно, прикриват се при най-незначителния намек за опасност и веднага ликвидират заложниците, ако забележат командосите от Rainbow. А загубата на цивилни лица автоматично води до провал на цялата операция. Все пак обаче изображението на играта е доста далеч от еталоните за графика от типа на Half-Life и Unreal.

Като цяло Rainbow Six: Rogue Spear е по-скоро добра игра, особено за онези, които търсят реализъм, а не поредния безсмислен фойерверк от графични ефекти. Изглежда обаче програмистите от Red Storm Entertainmen са се опитвали да се придържат максимално към дизайна на първата част, затова се е получило нещо като разкрасено продължение без кой знае колко нови хрумвания. Но какво да се прави, някои хора си падат малко консервативни и изглежда във фирмата на Том Кланси те имат решаващо мнозинство.

Момчил Милев



DESCENT FREESPACE 2

Напоследък появата на качествени космически симулатори се превръща в твърде рядко срещано явление. В общи линии единствено фирмите Lucas Arts и Origin успяват да предложат по нещо хубаво, което да зарадва почитателите на този екзотичен и почти изчезващ жанр. За жалост фирмата Origin лека-полека отпада от бранша, тъй като нейната сага Wing Commander започва да става досадна.

Колкото и да е тъжно, всяка нова серия от поредицата излиза на пазара все по-трудно и по-трудно. И ако тази неприятна тенденция се запази, скоро Lucas Arts ще властват еднолично на този пазар. За щастие все още се намират компании, които са склонни да изпробват възможностите си в сферата на космическите симулатори. Една от тях е не особено популярната фирма Volition, създала двете части на Descent Freespace. Колкото и странно да звучи, играта няма нищо общо с популярната тунелна пукотевица Descent, която е докарала световъртеж на не един и двама геймъри. Това е по-скоро отличен хибрид между Wing Commander и Star Wars-симулаторите. На мен играта дори ми се понрави повече от оригиналните Wing Commander-и, тъй като и графиката, и усещането за реалистичен космически полет, са на много по-високо ниво. Когато летите на борда на вашите изтребители, с изумление ще видите, че флагманските кораби са направени в абсолютно реалистичен мащаб и са наистина огромни. В играта ще се сблъскате с над 70 различни вида космически кораби, нарисувани един от друг по-красиво. Най-странното е, че изображението изглежда убийствено, въпреки че играта работи на единствено в разделителна способност 640X480. Въпреки това обаче Descent Freespace 2 може да накара дори най-мощния видеоускорител да запуши и ще ви напомни неприятният факт, че е време за поредния ъпгрейд. Действието на новия Descent Freespace се развива 30 години след войната между Землянитe и расата на Васуданите. След дълги кръвополития враждуващите цивилизации са принудени да образуват галактически съюз срещу новопоявилите се Шивани. Това са същества, които се намират на доста по-високо технологично ниво от двете раси, взети заедно. В първата част на играта съюзниците успяват да прекопират част от оръжията на вероломните нашественици и благодарение на тях разрушават дори техния флагмански

графика	звук	оценка
82	84	85

космически симулатор

производител

Volition / Interplay
www.freespace2.com

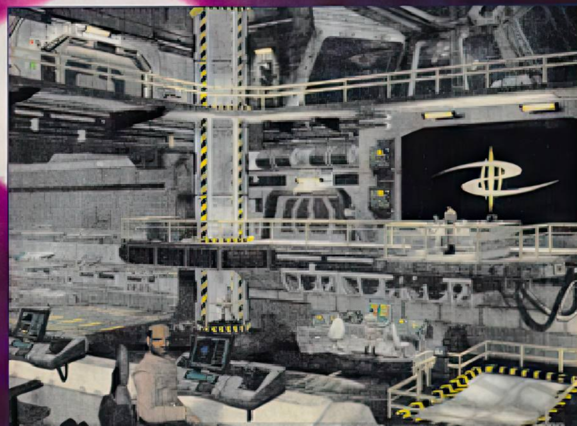
изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1













кораб. При експлозията обаче точката за хиперпространствен преход към Земята се оказва блокирана. Така новоколонизираните планети остават изолирани от Слънчевата система и земното правителство.

Неприятностите обаче не приключват с това. Както обикновено става в човешката история, на сцената веднага се появяват сепаратисти, които искат да постигнат собствените си цели със силата на оръжието. В случая това е реваншистката фракция на Неотераните, които са против съюза на хората с Васуданите и се борят "за възраждането на старата Земя и нейното величие". Така започва действието на новата игра. Със серия от изненадващи атаки Неотераните успяват да завземат няколко звездни системи и да поведат широкомащабна космическа кампания срещу съюзническите сили. Вие се появявате на сцената като новобранец, който токущо е напуснал школата за обучение на звездни пилоти със звание ефрейтор. Нашият герой получава първото си назначение в славната 53-та ескадрила "Хамърхед", която в първата част на играта е изиграла ключова роля в унищожаването на шиванския суперразрушител. Първите мисии са сравнително безобидни - нашият човек трябва да защитава конвои от бежанци, които се опитват да напуснат окупираните от Неотераните планети. Отцепниците не признават многомного военния кодекс на честта и в общи линии избиват всичко, което се движи. Колкото и странно да звучи, още в началото на играта се натъквате на един от главните си душмани - флагманския кораб на Неотераните Икени, който кара на борда си вражеския върховен главнокомандващ адмирал Бош. Поради грешни данни на стратегическото комадване обаче вашата ескадрила не успява да го залови.

След крупния провал нашият новобранец демонстрира твърде шумно недоволството си и поради тази тази причина е преместен в 107-ма ескадрила Рейвънс. Планираният като локален конфликт с Неотераните пък прераства в кръвопролитна позиционна война. Изведнъж на сцената се появяват изневиделица и вашите стари познайници Шиваните. Те нахлуват в космическото пространство на землянуте през неизвестния до момента подпространствен портал Кносос. Както и при предишната инвазия, целта на извънземните е пределно проста - тоталното унищожение на всички останали живи същества. Така вашият съюз е принуден да се бори на два фрона - срещу землянуте-ренегати и срещу Шиваните. В хода на кампанията израствате във военната йерархия, трябва да заловите флагманския кораб на предателя адмирал Бош и по някакъв начин да попречите на многократно превъзхождащата ви шиванска флота да помете съюзническите поселения. Освен в стандартните мисии ще можете да участвате в така наречените "черни" операции на разузнаването, където действате под прикритие и понякога трябва да се сражавате дори срещу собствените си колеги от звездния флот. Цялото действие е разделено на над 30 мисии и макар че се развива почти линейно, то е достатъчно засукано, че да ви погълне поне за няколко дни. Ако сте поклонник на космическите симулатори, Descent Freespace 2 няма как да не ви допадне. Истинско щастие е, че все още са останали фирми като Volition, които да пазят жива магията на този вид игри.

Морган Кроу

GP500



Симулациите на мотоциклетните спортове очевидно не се радват на такава голяма популярност, както разнообразните състезания с автомобили, но за сметка на това, когато на пазара излиза нова игра в този жанр, тя обикновено е изпипана до съвършенство. Това спокойно може да се каже за продуктите на Electronic Arts (Moto Racer 2 и Superbike World Championship), които бързо се превърнаха в еталон за компютърните състезания с мотоциклети и за кратко време си спечелиха купища почитатели в цял свят. Изключение от това правило не прави и появилата се през месец септември GP 500. Макар и да не разполагат с възможностите на гиганта Electronic Arts, производителите от MicroProse са успели да създадат симулация, която по много показатели изпреварва конкурентите в бранша.

Преди да започна с хвалебствените слова за новото отроче на MicroProse, мисля, че е редно да спомена за какво точно състезание става дума. GP е съкращение от Grand Prix, а цифрата 500 означава не друго, а кубатурата на класа мотоциклети, които вземат участие в поредица от стартове по писти в цял свят. Шампионатът в тази категория започва в началото на 1949 година и за 50-годишното си съществуване успя да се превърне в най-популярното международно мотоциклетно състезание.

Още с първото стартиране на играта останах потресен от това по какъв перфектен начин дизайнерите са успели да моделират машините. Моторите изглеждат така, все едно наблюдавате не някаква компютърна симулация, а истинско състезание по телевизията. Няма да намерите почти нищо общо с ръбестите моторетки в Moto Racer 2. Тук всичко е загладено, напълно липсват ъгловатите форми, а като се има предвид, че можете да избирате разделителни способности, каквито ви душа иска (и възможностите на вашето PC позволяват), нещата придобиват много внушителен вид. За съжаление чудесното впечатление от външния вид на 500-кубиковите мотоциклети донякъде се помрачава от постното и по спартански скромно оформление на пистите. Естествено не може да се очаква появата на Ниагарския водопад, Големия каньон, Айфеловата кула или египетските пирамиди по трасетата, но в случая липсата на фантазия е направо отчайваща. Публиката е неподвижна и представлява някаква странна мозайка от разноцветни пиксели. Очевидно усилията на дизайнери, художници и програмисти са били насочени най-вече към страхотния външен вид

графика	звук	оценка
88	71	82

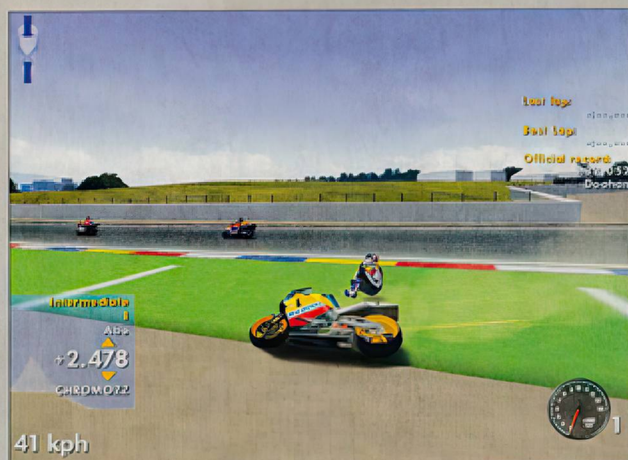
мотоциклетична симулация

производител

MicroProse
www.microporse.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, 4MB 3D Video















на моторите, но пък изцяло са загърбили невероятната атмосфера, която цари на подобни състезания. В крайна сметка това обяснимо, тъй като, ако авторите бяха пресъздали по-автентично пистите, играта щеше да бъде със системни изисквания, подобни на тези в Unreal. А така или иначе целта на производителя е била да предложи на запалените по мотоциклетните състезания една изключително прецизна симулация. Като споменавам думата прецизност, трябва да поясня, че GP 500 е забавление за специалисти. Ако сте решили да се сдобиете с тази игра само за да убиете малко време – откажете се веднага. Дори в аркадния си режим Grand Prix 500 е доста трудна и за да постигнете нещо повече от непрекъснати падания, ще се наложи да положите известни усилия и да отделите доста време за тренировки и усвояване на управлението. Притежаването на PC-волан облекчава донякъде нещата, но ако сте решили да се пробвате с клавиатура, ще трябва да свикнете с употребата на 15! клавиша. Това обаче е нищожен проблем в сравнение с настройките на мотоциклета. Може да ви прозвучи малко странно, но за да се справите с определянето на техническите параметри, вероятно ще трябва да привлечете на помощ някой техник от Honda или Yamaha. Тъй като аз лично нямах такъв под ръка, просто оставих настройките, които ми препоръча компютърът. Горещо съветвам и вас да постъпите по същия начин, защото иначе рискувате да създадете машина, за която дори само подкарването би било нечуван подвиг. Все пак авторите са предвидили, че повечето геймъри не са на "ти" с устройството на пистовите мотоциклети и са предложили най-различни варианти, които да облекчат задачата. Ако не сте наясно кога и колко да натиснете спирачките, можете да се възползвате от опцията, според която те се задействат автоматично и така ви спестяват излитането на първия завой. Ако смятате, че противниците ви са прекалено добри за вас, можете да регулирате уменията им до степен, която ви устройва. Това не е случайно, тъй като в GP 500 ще се изправите срещу противници от ранга на Michael Doohan, Tadayuki Okada или Massimiliano Biaggi. Освен сериозни противници, на разположение ще имате и най-добрите мотоциклети от този клас. Машините, произведени от Honda, Yamaha, Suzuki и други, си приличат само по задължителната кубатура на двигателя. По отношение на вида на двигателя, теглото (между 101 и 131 кг), типа на окачване, предавки и спирачки разнообразието е голямо. Това води до сериозни разлики в динамичните характеристики и поведението на мотора по пистата.

GP 500 предлага също симулативен режим на игра, но честно казано не успях да открия кой знае какви различия между него и аркадния. И в двата режима трудността на управлението не е малка и това вероятно ще създаде маса проблеми за свикналите с подобните на Need For Speed ралита. Иначе в играта присъстват типичните за рейсърите варианти за провеждане на състезанията. В Single Player можете да се впуснете в надпревара на писта по ваш избор. Ако решите да вземете участие в шампионат, ще трябва да се приготвите за дълга борба в целия състезателен цикъл по световноизвестни писти като Donnington, Imola, Suzuka и други. За почитателите на ралитата в мрежа е предвиден мултиплейър, в който ще можете да премерите сили с истински противници.

Според MicroProse, "GP500 е първият истински рейсинг-симулатор в клас 500 куб. см". Не знам какво мислят по този въпрос авторите на "неистинските" симулации, но така или иначе това, което ни се предлага в GP500, до голяма степен оправдава претенциите на производителя и вероятно ще намери много почитатели.

Владо Георгиев





Cutthroats

Terrors on the High Seas





Имах огромно желание да харесам тази игра – игрите и филмите за пирати, ветроходни кораби, плячкосани съкровища и заровени сандъци със злато и диаманти винаги са ми били интересни... да не забравяме и красивите пленнички, които после винаги се оказваха преоблечени принцеси (въобще ако се вярва на филмите за пирати, на Земята преоблечените принцеси май са повече от врабчетата, но това вече е тема на друга статия)! За съжаление обаче досега имаше една-единствена хубава игра на тази тема – Sea Legends (отпреди 4-5 години). Дори прочутата Pirates! Gold на Microprose беше всъщност доста постна и елементарна игрица и стана известна главно поради липсата на реална конкуренция. (За информация на любителите на жанра – ако са пропуснали да изиграят Sea Legends, то нека на всяка цена да се постараят да си я намерят – дори и след толкова години това си остава все още хубава и интересна игра, въпреки наличието на една-две дребни слабости като gameplay)

Желанието ми да харесам Cutthroats: Terror on The High Seas не се разколеба дори и от гордия надпис, който се появява най-напред на страницата на производителя www.hothouse.org – нещо от рода на "Тази игра е направена от създателите на Gangsters"! Странно наистина – това е нещо, което всъщност трябва да се крие... Както и да е, вече сигурно Ви е ясна основната слабост на новата игра:

Неудобният интерфейс!!!

Като замисъл в нея няма нищо ново – всичко е заимствано от един стар и пра-стар оригинал отпреди повече от десет години и повторено в Pirates! Gold от началото на десетилетието; въпреки това обаче в този жанр има огромен потенциал и с използването на съвременните технологии в областта на графичните изображения можеше да се получи нещо невероятно добро! За съжаление дори и това не е използвано с пълните си възможности – като графика в играта ще видите събрани на едно място две пълни противоположности! От една страна, морските и сухопътните битки са изобразени великолепно – ако имате 3D-видеокарта, ще можете да наблюдавате облаците дим, излизащи от дулата на оръдията, експлозиите и пръските вода, когато гюллетата цопнат в морето... За сметка на това многобройните менюта особено в пристанищата като че ли са създавани преди десетилетие, да не говорим за това, че са сухи и еднообразни (вижте пак Sea Legends – как съвсем лесно и без много графични екстри могат да се създадат приятни за окото, интуитивни за използване и разнообразни менюта)! За сметка на това пък ви очаква яко щракане с мишката, тъй като и най-елементарните операции в пристанищата често са преусложнени... И нещо, което не се усеща още в самото начало, но прави впечатление като започвате да навлизате в тънкостите – във всяко пристанище ще можете да се занимавате с търговия, да ремонтирате или да купувате и

графика	звук	оценка
61	65	59

RTS с пирати

производител

Hothouse Creations / EIDOS
www.eidos.com

изисквания

Pentium 166
32 MB RAM и DirectX 6.1













продавате кораби, оръдия и оръжие и да наемате моряци и капитани – само че липсва връзка между различните менюта. Доста често ще се оказва, че всъщност сте купили нещо, което ви е напълно излишно (но сте продали друго, което е жизненоважно) – и това ще ви принуди по няколко пъти да посещавате едно и също място! Така описан, този недостатък изглежда дреболия, но първо е много досадно непрекъснато да се връщате напред-назад, и второ – всяко посещение отнема ЕДИН ЦЯЛ ДЕН (а времето дори и през 17-ти век е пари)!

Освен това ще разполагате с цял куп информация (често пъти излишна) за вашите кораби и екипажи – но пък няма да имате на разположение най-елементарни цифри! Типичен пример – екипажът ви е съставен от моряци (за работа с платната), от войници – те превземат чуждите кораби на абордаж и от топчии; когато наемате екипажа обаче, ще трябва непрекъснато наум да пресмятате колко хора ВСИЧКО сте наели и да проверявате в ръководството колко хора можете да качите на всеки от вашите кораби – иначе със сигурност ще излезе, че сте взели моряци в излишък, а няма кой да стреля с оръдията!

За недостатъците на интерфейса ще трябва още да се пише по-късно, но сега няколко думи, за да приключим с пристанищата. Какво точно ще правите там си е абсолютно ваша работа – можете дори да се опитате да стоварите сухопътен десант и да ги превземете и плячкосате; можете и да се занимавате само с търговия или да получавате различни мисии от губернаторите на колониите. Естествено, можете да станете и безогледен пират, но няма да минете без поне едно безопасно убежище. Така че ще трябва да поддържате добри отношения най-малко с една от европейските нации, но пък всичко друго ви е позволено и начинът ви на действие зависи единствено от вас! В самото начало ще трябва да си изберете стартова година – от 1625-та (когато пиратите са все още слаби и се осмеляват да нападат единствено самотни и лошовъоръжени търговски кораби) до 1700-та (тогава започва залезът на пиратството – европейските държави вече имат достатъчно развити колонии в района и могат да поддържат огромни военни флоти. Независимо от стартовата ви година обаче играта ще приключи през 1725-та и това е единственото ви реално ограничение!

Битки, битки и пак битки!!!

Можете да се снабдите с някой бързоходен кораб и да се занимавате единствено с търговия, но едва ли, ако се захванете с тази игра, ще искате само да купувате и да продавате! Всеки уважаващ себе си пират ще трябва да превземе и да плячкоса огромно количество кораби и да си спечели слава и богатство – а това, както и децата знаят, не може да стане множество сериозни морски и дори сухопътни битки! Когато сте в открито море, ще разполагате с три възможности – map view, nest view и battle view. От map view ще определяте курса на корабите си и ще проучвате наличната информация за пристанищата; battle view е екранът, чрез който ще водите битките (не се досетихте, нали), а nest view би трябвало да бъде из-











глед от мястото на наблюдателя на върха на мачтата – всъщност това е "разширен" battle view екран, който ви дава няколко допълнителни опции като например възможността да разменяте сигнали със срещнатите кораби или да се опитате да избягате от очевидно превъзхождащи ви сили. Разбира се, основната работа трябва да се върши от battle view екрана – оттам можете не само да водите морски битки, но и да стоварвате сухопътни десанти.

Главното ви занимание обаче все пак ще останат морските битки – сред опциите има възможност да избирате курса на корабите си, вида на използваните боеприпаси и избор на цел (можете да стреляте и избирателно по платната, палубата или корпуса на противника), имате дори и възможност да превърнете някой от вашите по-малоценни корабчета в плаваща бомба и да го блъснете в някой от вражеските battleships. Добавете към това и хубавата графика… и се пригответе да прочетете за нови недостатъци по интерфейса! Сам по себе си никой от недостатъците не е фатален, но всички събрани на едно място вече сериозно дразнят и развалят удоволствието от играта! Типичен пример – като стреляте по платната, те видимо се повреждат – но на фигурките на корабчетата винаги остават показани като вдигнати докрай, независимо че може вие или противника да сте решили да ги свалите. Това, от една страна, ви принуждава непрекъснато да поглеждате встрани на екрана към индикатора за платната за всеки от вашите кораби (като че ли си нямате друга работа по време на битка), а по отношение на противника направо не е честно – нямате никаква възможност да оцените дали (примерно) е вдигнал платната докрай и се опитва да избяга или просто маневрира, за да ви издебне за бордови залп.

Не е добре изпипано и изображението на корпусите на корабите – повредите не се показват и е много лесно да потопите някой кораб без да искате и то след като в продължение на един (цял) час сте се опитвали да го плените! Недомислено е и наличието на многофункционалност на някои клавиши – по време на битка имате два режима – камерата да следва някой кораб или да стои неподвижна на някой участък от картата – и едни и същи клавиши изпълняват различни функции в зависимост от това, в кой от двата режима се намирате! Това на пръв поглед дори не прилича на недостатък, но едва ли ще мислите вече така, ако отчаяно се опитвате да направите някаква маневра и корабът ви не се подчинява… докато не се досетите да погледнете отново отстрани на екрана и не забележите, че играта сама е превключила на другият режим… добре поне, че ви остава командата "load"!

За обобщение – ако сте достатъчно търпеливи да свикнете с интерфейса, вероятно ще започнете да харесвате Cutthroats: Terror on the High Seas, но като цяло това вероятно ще остане поредният неуспешен римейк на старата класическа игра и ще бъде много жалко, тъй като единствено няколкото зле изпипани дреболии ще провалят тази по принцип доста добре свършена работа!

Генко Велев

RAPTOR







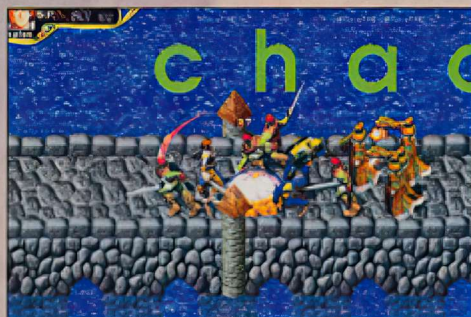


Преди години фирмата Apogee се радваше на любовта на геймърите по цял свят. Именно тази компания въведе принципа на shareware-игрите, които предлагаха безплатно около една трета от цялата игра за тестване. Така хората можеха действително да си съставят добра представа за какво точно са на път да профукат последните си стотинки. За съжаление междувременно Apogee почти изчезна от пазара, а заедно с тях и shareware-епизодите. В началото на 90-те години обаче тази фирма успя да пусне няколко безсмъртни заглавия, които и до днес са класика. Едва ли има геймър, който да не е чувал за Commander Keen и Wolfenstein3D. Непосредствено сред тях се нарежда и аркадният екшън Raptor - Call of the Shadows. Играта се появи на бял свят през 1995 г. и предизвика истински фурор. На практика Raptor си беше чистокръвна адаптация на класическия аркаден автомат Raiden, но до този момент за PC игра от този тип не беше правена и съответно възторгът на геймърите не знаеше граници. Още повече, че продуктът на Cygnus Studios и Apogee предлагаше невиждани до този момент на мониторите на преобладаващите 286-ци неща. За незапознатите искам все пак да кажа с две думи какво представлява Raptor. В играта вие поемате ролята на наемен пилот, който срещу добро заплащане се изправя срещу могъщата армия на компанията MegaCorp. Самият екшън е максимално опростен. Перспективата е класическо 2D като вашият кораб се вижда отгоре, а екранът непрекъснато се движи вертикално нагоре като в същото време отвсякъде ви щурмуват безчетни врагове с най-различна форма и въоръжение. Всичко това не е кой знае колко оригинално и особено към края на 80-те години подобни игри излизаха дори в по-големи количества от сегашните копия на Quake. Cygnus Studios обаче се бяха постарали да вкарат някои новости, които издигнаха тяхното заглавие много над конкуренцията. Най-големият хит в Raptor безспорно е Harold's Weapons Emporium. Принципът е елементарен: Тъй като за всеки елиминиран противник или сграда на MegaCorp вашите работодатели ви дават нелоша премия, е добре човек все пак да има и къде да похарчи припечеленото с кървава пот. Именно при Harold след всяко ниво пилотът може да инвестира кредитите си в нови щитове, ракетки или пък най-разнообразни лазери, които веднага след това могат да послужат за набавянето на нови пари. Лошото е, че цените на действително добрите придобивки са такива, че ще можете да си ги позволите чак към 20-то ниво, но така пък винаги остава нещо ново за изпробване, играта не става прекалено лесна, а и се добавя известен стратегически елемент с размислите на тема "Дали да си купя сега тези ракети или да спестя още малко за оня двоен лазер дето съм си го харесал още от началото?" В края на краищата с малко тренировки успехите няма да закъснеят, а 30 нива и десетки хиляди трупове на противници покъсно ще установите, че сте прекарали няколко изключително приятни часа с тази игра.

Никола Дърпатов

Čorum III

chaotic magic





Решени да получат абсолютна власт над земята, осемте Dark Lords се нуждаят от силата на последния, девети Lord, за да осъществят целта си. Те изпращат трима магьосници да търсят изгубения техен колега, без да си дават сметка, че и магьосниците имат подобни амбиции и не са съвсем лоялни слуги. Вие пък сте защитник на обикновените хора, чийто свят е застрашен...

Corum 3 е последната от серията корейски екшън-ролеви игри и е подобна на старите Супернинтендо RPG-та. Прекалено неангажираща и бързо оттегчаваща, но графиката е приятна за окото на всички почитатели на ANIME, а бодрата музика подтиква към извършване на чудеса от храброст. Наличието на засукан сюжет в подобен вид игра ме учуди, но, както обикновено, се оказа, че той не е от значение за нещата, които ще правите (ще се биете до откат с малки почивки, по време на които ще се случва по нещичко).

Първоначално можете да играете само с първия от тримата герои – Kajen, Izhuria и Ziky, всеки от които разполага с различни способности и умения и може да бъде полезен в ситуация, в която никой от другите двама няма да се справи. След не много дълго въведение в интригата започвате с Kajen. Той се сбогува с баща си в стил д'Артанян и след клетвата да спазва семейния завет да защитава слабите, да брани правдата и да не лъже се озовава в градчето Raj'radon. Там моментално се натъква на невръстна скитница с вид на малката кибритопродавачка, само че със синя коса, която местното население смята за прокълната и се гласи да убие с камъни насред площада. Младият рицар възмутено поема грижата за клетото сираче и го завежда на ресторант, с което неизбежно си пъха главата в торбата. От благотворителния обяд с бедничето, което живо се интересува дали го харесвате, дали го обичате и дали го черпите именно от любов, до първата неравна битка на съседния площад ви делят няколко секунди. В Corum3 имате известна свобода и ако все пак предпочитате първо да поразгледате наоколо, просто не се бухвайте право на трапезата, а поговорете с всички жители. (Наред с полезната информация за правилата на играта ще получите и ценното напътствие първо да си прочетете внимателно ръководството...)

Във всеки град има Adventurers Guild, откъдето ще получите крайно елементарни подкуестове и съответно ще можете да заработите някой и друг грош. Като приключите с това ви остава единствено да се занимаете с бандитската паплач, която се е навъдила в околностите на Ray'radon.

В градския магазин ще откриете доста на пръв поглед необходими стоки – от по-добри мечове и щитове през лечебен писък от девица в синя съдинка до безобразно скъп Power Ring. Все пак с първоначално спечеленото можете да си купите само най-необходимото – меч, щит и примерно карта, допълнително количество Health Potions или гореспоменатия писък. Изглежда безсмислено да си купувате



графика	звук	оценка
51	46	62

ролева игра
с хаотични магии и героизъм

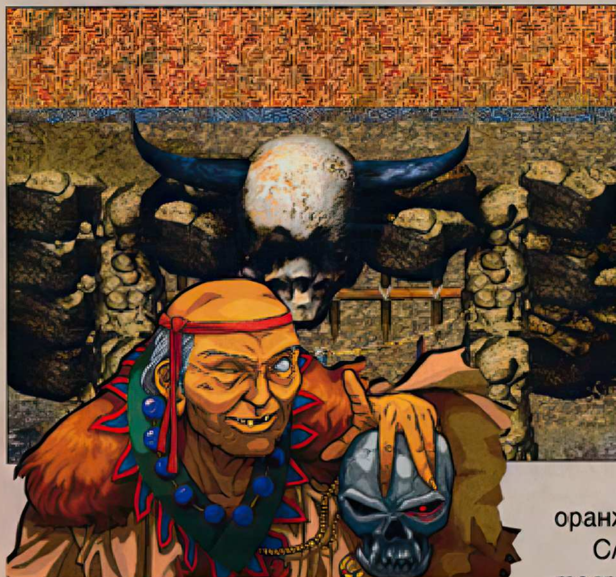
производител

Hicom Entertainment

изисквания

Pentium 150, 32 MB RAM, 700 MB HDD, 2 MB Video





предварително скъпи HP след като един-двама от всеки десетина убити врагове ви оставят в наследство и пълни с HP бъклици освен традиционните дребни суми. Но не е така – можете да се върнете обратно в града след като разчистите гадовете из гората, да си възстановите здравето и да си попълните частично арсенала, но тук ви чака неприятната изненада – накъдето и да тръгнете после, всички до един са възкръснали и дори са се размножили. Така че си купувайте резервни комплекти HP – винаги влизат в употреба.

Първите хора, с които ще се сблъскате извън града, са два вида дребни недохранени разбойници – едните нормално облечени, а другите като долнопробни травестити – полуголи със секси черни бодита. Всички се движат непохватно и силно напомнят на "Трмата глупаци" на Доньо Донев. Всеки втори удар, който ги засегне, ги кара да подрипват и да падат едновременно назад като състезателки по синхронно плуване.

Малко след това изскачат едри левенти, добре защитени в зелено-оранжеви ръгби екипи...

Следващите 5 нива се състоят само от битки и се развиват в пещерата на разбойниците и свързаните с нея обширни подземия – и тук важи правилото, че няма връщане назад – труповете първоначално изчезват, но после всички възкръсват. Коридорите са доста еднообразни, пълни с бъчви и одрани конски трупове. Щом се натъкнете на тях веднага се огледайте за шишкави готвачи с рунтави казашки калпаци и грамадни дървени чукове – колкото по-навътре влизате, толкова по-многобройни, разбира се. Пазете се особено от лилавите паякообразни лелки със сините комбинезони – непрекъснато изскачат нови и ми увеличиха всички обиколки на лявата ръка с по 10 сантиметра. Те явно не са част от разбойничеството, а магьосници и са почти невъзможни за убиване – почти сто точни удара с меч са нужни за унищожаването чрез физическа сила само на едно от тези петна върху женския род! По-късно горгоните се израждат в светлокафяви, движат се на групи от по три и нададат пронизителни викове като на Подуенските баби. Гледката как клетият хубавец Kajen бяга, плътно следван от тътлестите многоръки женки, е дълбоко отвратителна. Механичните препятствия – стрели, бавни боздугани на верига, падащи камъни и катаджийски шипове не са чак толкова проблемни, но огнедишащият череп с топлинно насочващи се снаряди ще ви изтреби много от нервните клетки (които никога не се възстановяват). Некоколкочасов ад от непрекъснати удари, подскоци и прибежки между избухващи гюллета, за да убиете един-единствен зъл маг с тояжка!!! А нататък следва още и още за убиване гигантски жаби, стоножки и плужеци... Твърде многото еднообразни и протяжни битки убиха вродената ми толерантност и честното ми мнение за играта е, че непременно трябва да ѝ се прикачи като подзаглавие популярният училищен надпис "Тук проспах младините си".

Ако искате да придобиете железни пръсти и абсолютно непоклатима нервна система, купете си Corum 3, три клавиатури или joypad и запретнете ръкави и крачоли. Макар че се сещам за далеч по-интересни и смислени начини да се докарате до мускулна треска и пълна безчувственост.

Елица Тодорова

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC
ARMAGEDDON'S BLADE





Какво ли не ми се наложи да прочета из разни списания и web-страници докато очаквахме този Expansion Pack на Heroes of Might and Magic III... Все пак едва ли нещо ще успее да надмине действително уникалната по некадърност и глупост статия, в която един автор (явно заблуден от думата "Armageddon" в заглавието) надълго и нашироко обясняваше как щяло да има два нови града със СЪВРЕМЕННИ units – танкове, ракети, атомни бомби и т.н. – въобще излизаше, че този add-on ще бъде всъщност нещо като мини Command&Conquer! Разбира се, в действителност именно това е, което всички фенове на играта очакваха и искаха – истински HMM3 с много нови градове (но без атомни бомби!), нови герои, нови units, кампании, сценарии, плюс още цял куп нови и нови неща!!! Е, за съжаление действително има от всичко по нещо ново, но не чак толкова много, колкото ми се искаше – все пак това е само expansion pack, а не изцяло нова игра!

Ако изберете да играете кампания, ще получите шест "мини" кампанийки и май още една секретна, в които продължава сюжетната линия от... Might and Magic VII!!! В Eeofol – кралството на демоните крал Lucifer Kreegan трескаво обмисля планове за реванш и отмъщение и шпионите на Кралица Catherine съобщават, че се работи по изковаването на могъщия артефакт Armageddon's Blade! Армия, предвождана от герой, който владее този артефакт, ще бъде наистина непобедима... и може би единственият шанс на Catherine е да нападне първа и да разгроми

Kreegan преди артефактът да бъде завършен!

В играта за пръв път ще срещнете прякото участие на Queen Catherine в ролята ѝ на герой-ветеран (досега кралете и кралиците участваха във видеоклиповете, но не и директно в самите сценарии). Сега освен с кралицата ще разполагате с още шест (или всичко седем) герои – ветерани, всеки от които по едно или друго време може да вземе участие в поредния епизод от сагата.







Колкото до термина "герои – ветерани" – той е използван от самите производители и предполагам, че са имали предвид това, че героите обикновено не започват като абсолютни новобранци в епизодите – например Кралица Катерин още от самото начало е Level 12 Knight и притежава доста умения на ниво expert като например archery, diplomacy и leadership.

Допълнителната причина е може би фактът, че имената на всички герои вече сме ги срещали по различни поводи и в някои от предишните части на игрите Might and Magic и от сайта на 3DO Company ще можете да прочетете дори и подробните им биографии (и да намерите и някои противоречия – например кралицата е представена като "tactician, warrior and leader"; обаче тя не притежава нито умението "tactics", нито умението "offence"? Както и да е, няма да задълбаваме чак толкова в подробности – все пак тези биографии нямат никакво реално значение за самата игра, а са предназначени да поразнообразят доста постното "story" на продължението:-)

Освен тези ветерани ще срещнете и два нови типа герои (might и magic), съответстващи на новия град (един-единствен). Той е заимстван от приказките за Синбад Мореплавателя и е доста шарен като графика, но пък липсва впечатлението за цялост и завършеност, което придобивахме, като наблюдавахме как старите градове "растат" и се развиват.

От новия град можете да наемате елементали, както и 2-3 нови същества (но тези от вас, които са играли Might and Magic VII, веднага ще познаят досадните гадини, които бяха наводнили околностите на града на елфите в областта Avlee).

С градовете е свързана и една друга новост – след като сте направили upgrade на една сграда можете да избирате дали да наемате "ъпгрейднати" units или пък от старите, обикновени гадинки. Логичният въпрос при това е, на кой и за какво ще му потрябва да наема "лошокачествени" войски – единственият отговор, за който се сещам е "по финансови причини". В действителност обаче това наистина е опция, която вероятно ще използвате доста рядко!

Освен градските "зверове" ще срещнете и няколко нови creatures, които ще можете да намирате само "на свободния пазар" или при определени обстоятелства или quests, като в това число влизат и няколко нови дракона (и май дракообразието дори стана прекалено и самоцелно).

Не може да се отрече стремежът на производителите все пак да не разочароват феновете, които биха си закупили този expansion pack – освен кампаниите ще получите и цели тридесет и пет готови карти-сценарии и генератор за random maps (Внимание – да не се бърка със стандартния и естествено наличен map-editor)!!! За съжаление не ми остана време да го изпробвам сериозно, но ми се струва, че създадените карти са сравнително добри, но са доста далеч от най-доброто, което би могъл да създаде един майстор с помощта на map-editor-a.

И последно – струва ли си или не да "инвестираме" в Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade? За мен отговорът е ДА – това е "must have" игра, въпреки липсата на някакви "революционни" новости – с кампаниите си и с многобройните single сценарии ще получите възможност да прекарате доста интересни дни и дори седмици преди да превъртите всичко, което авторите са ви предвидили!

Генко Велев








Наближава мигът, когато фирмата Epic Games за пореден път ще помете своите съперници на пазара на триизмерни екшъни. Когато вземете в ръце новия брой на PC Mania, вероятно ще остават броени дни до официалното излизане на култовата игра Unreal Tournament, която, подобно на своя предшественик Unreal, изглежда, ще се превърне в еталон за качествена графика. Ако си спомняте, в юнския брой на списанието колегата Дърпатов сподели своя ентусиазъм по отношение бета-версията на играта. Както изглежда обаче крайният продукт на Epic Games ще се окаже още по-бомбастичен от работния вариант, който цяло лято се разграбва като топъл хляб от сергиите за дискове.

За онези от вас, които случайно не са чули за Unreal Tournament, ще си позволя няколко кратки встъпителни думи. По всяка вероятност това ще бъде първият истински first person shooter, който е ориентиран изключително към игра в мрежа. По подобна схема се разработва и третото продължение на култовата игра Quake. За жалост обаче конкурентният проект на фирмата Id Software вероятно ще се забави поне до Коледа. И все пак Unreal Tournament ще има едно съществено предимство пред своя съперник Quake 3. За разлика от своя конкурент отрочето на Epic Games ще има съвсем приличен сюжет и солова игра под формата на така наречения ботмач. Преведено на човешки език, това означава, че се изправяте пред компютърно симулирани противници, които имат равностойни възможности, аналогичен арсенал и достатъчно развит изкуствен интелект. Да се надяваме, че производителите на Quake 3 все пак ще се откажат от първоначалната си идея за изцяло мрежова игра и също включат ботмач в крайната версия.

Но да се върна на Unreal Tournament. Действието се развива в 2341-ва година. За да усмири своите бунтуващи се работници, компанията Liandri Mining Corporation започва да организира гладиаторски борби между тях. Първоначално в битките участват само миньорите на корпорацията. Постепенно обаче бизнесът се разраства и се превръща в изключително доходно начинание. Огромните парични премии привличат като магнит бойци от цялата галактика. Така гладиаторските борби еволюират в професионална лига, където мерят сили най-рутинираните битkаджии на човечеството. Вие поемате ролята на поредния новобранец, който се опитва да оправи финансите си с оръжие в ръка. Задачата ви е да преминете през серия изпитания и накрая да премерите сили с шампиона на турнира Xan Kriegor. Всъщност задачата ви е да прочистите от вражеска измет 50-тина нива, които в играта се наричат просто "арени". В началото компютърно симулираните про-

графика	звук	оценка
97	94	96

3D-екшън

производител

Epic Megagames / GT Interactive
www.epicgames.com

изисквания

Pentium 266
64 MB RAM и DirectX 6.1




тивници (или ако предпочитате – ботове) са пълни леваци, които се движат бавно и стрелят неточно. По-нататък обаче ще се сблъскате с опоненти, които не само ви превъзхождат по прецизност и рефлекси, но дори демонстрират изобретателност и тактически талант. Въпросните ботове са класифицирани в осем нива на трудност. Само за сведение ще ви кажа, че от петo ниво нагоре доста трудно ще успеете да измъкнете някой турнир от лапите на виртуалните ви душмани. В повечето случаи, ако не внимавате, ботовете ще ви разкъсат във въздуха и ще ви разпилеят по пода...:-)

Освен стандартните варианти на deathmatch и botmatch, Unreal Tournament ви предлага още много видове игри. В това число влизат играта на отбори (teamplay), битка за противниковото знаме (Capture the Flag), борба за зони на влияние (Dominion), "последният оцелял" (Last Man Standing) и още един вариант на "снайперистки" deathmatch, където играчите разполагат единствено с по една шокова пушка и умират от един изстрел.

Според първите ми впечатления обаче най-страхотното нещо в Unreal Tournament е моделирането на играчите и ботовете. В сравнение с бета-версията те са преработени основно и са направени толкова детайлно, че можете да учите анатомия по техните тела. Повечето от героите напомнят истински културисти.

Дизайнерите от Epic Games са се постарали да изобразят релефно не само всяко мускулче по техните тела, но дори и изпъкналите им вени или пък белезите от многобройните битки. Веднага ще забележите също, че мускулите не са направени под формата на статични текстури, а наистина се движат, когато героят ви тича или пък показва неприлични жестове (taunts) на своите опоненти. В случай че го оставите на едно място, ще откриете, че дори гръдният му кош се движи, сякаш той наистина диша.

Освен модел на играча и специфичен skin можете да избирате и какво да бъде лицето му. По-голямата част от предложените варианти обаче няма да ви направят първи красавец. Дори напротив, ако някой ви срещне в тъмното с такъв екстериор, вероятно ще побегне, издавайки нечленоразделни звуци. :-) Освен съществата с вид на Франкенщайн, тук-таме все пак е оставен и по някой герой или героиня с лице на фотомодел, но това изглежда е направено само за цвят. Въпреки всичко обаче лицата на героите са нарисувани почти фотореалистично – с бръчки, белези, различни прически и дори специфична мимика. Един от малкото пропуски в това отношение е, че играчите и ботовете не могат примигват. Ако и този недостатък по някакъв начин бъде коригиран, те наистина ще изглеждат почти като живи хора. От гледна точка на играта обаче това не е толкова важно, тъй като нито против-



никовите играчи, нито ботовете ще ви оставят да се взирате безнаказано в лицата им :-)

Основно преработен е и дизайнът на оръжията, които използваме. Те също са направени много по-детайлно и реалистично в сравнение с Unreal и бетата на Tournament-а. Всъщност нито едно от тях не изглежда като първоизточника си в оригиналния вариант на играта. Доста любопитно е хрумването върху почти всяко от оръжията да се постави специален брояч, който да отчита с колко боеприпаси сте останали. Така съвсем спокойно можете да изключите досад-



ните индикатори по екрана ви, които понякога могат дори да ви попречат да видите врага.

И все пак създателите на играта можеше да понапънат сивото си вещество и да измислят нещо малко по-оригинално от стандартния арсенал за триизмерните екшъни. Хората от Epic Games още не могат да се измъкнат от стандартната схема на въоръжението, която включва пистолет, пушка, картечница и ракетомет с два варианта на стрелба.

В интерес на истината силните и слабите страни на оръжията са доста балансирани. Картечницата Гатлинг например може и да е















много скорострелна, но има силен откат и дава разсеян огън, особено при втория вариант на стрелба. Пистолетът (наричан тук Enforcer) пък е бавен, но изключително точен. По този начин играч, въоръжен с по един пистолет във всяка ръка, може да разстреля безнаказано дори опонент с картечница, стига да стои на достатъчно голямо разстояние от него.

Известно разнообразие в арсенала внасят шоковата и плазмената пушка. Първата от тях стреля с далекобоен лазерен лъч и е идеална за ликвидиране на дебнещи противници на голямо разстояние. Предимството ѝ се крие във факта, че поразява опонента моментално и не му дава възможност да се спаси със скок настрани. Плазмената пушка пък стреля с високоскоростни енергийни заряди, които за отрицателно време смилат противника на кайма. Истинската сила на това оръжие обаче е алтернативният огън. При него героят стреля с мощен енергиен лъч, който има обсег само 100 метра, но ако някой вражески войник попадне в неговия обсег, вероятността да оцелее клони към нула.



Играчът на Unreal Tournament разполага и с някои други любопитни приспособления като например пневматичен чук и устройство за телепортиране. По принцип чукът е последното оръжие на героя, в случай че боеприпасите за останалия му арсенал се изчерпят. Приспособлението може да нанася удари само от непосредствена близост, но за сметка на това би могло да ликвидира противника дори с един удар. Ако пък стреляте с него към земята, то е способно да ви изхвърли на височина, която не бихте могли да достигнете с нормален скок. Освен всичко пневматичният чук може и да отбива вражеските ракети, ако използвате неговия алтернативен огън. Устройството за телепортиране пък се използва в режимите на игра, където трябва да охранявате – било знамето на вашия отбор, било определена зона от нивото. Телепортерът се активира по съвсем прост начин. С основния режим на стрелба играчът маркира мястото, където би желал да се пренесе, а когато реши да се телепортира, той просто трябва да натисне копчето за алтернативен огън. Бъдете сигурни, че това устройство ще ви създаде адски много главоболия, особено когато играете в режим Capture the Flag. Просто всеки път, когато се опитате да вземете противниковото знаме, изневиделица ще ви се нахвърлят всички противникови играчи или ботове...

В общи линии това е. По всичко личи, че Unreal Tournament ще следва добрите традиции на своя предшественик Unreal и ще бъде в еталонът за всички триизмерни екшъни през следващите месеци. Единственото тъжно нещо в случая е, че толкова много фирми купиха графичната платформа на Unreal и нито една от тях не е пуснала на пазара игра, която да се запомни...:-(

Момчил Милев

xTerminator 2.6



xTerminator е мощен софтуерен продукт за управление на компютърни зали и интернет клубове. Новата версия ви дава възможност за перфектен мрежов контрол, още по-добра защита на системата и поддръжка на неограничен брой desktops, което позволява разделяне приложенията /игрите/на екрана по избран от администратора критерий.

xTerminator включва и модула TOPGAME, който ви дава класация на пусканите игри. Новата версия е тествана с всички популярни игри, а и начинът, по който е реализирана, гарантира, че няма да се появят "странични ефекти" с новоизлизащите игри.

xTerminator не допуска стартирането на приложения без да се включи вграденият в програмата часовник. Така се автоматизира отчетът на приходите и се спира отклоняването на средства.

xTerminator е отлична защита срещу вируси,"троянски коне", външна намеса или неволно повреждане на системата.

xTerminator може да скрива или забранява запис в избрани от администратора файлове или директории.

xTerminator заема малко количество RAM, тъй като се зарежда вместо Windows Explorer (който заема значително повече).

Пълната версия на програмата е достъпна на CD-то на списание PC Mania, както и на адрес: www.elits.rousse.bg/sistelectronic/xterminator.html – потребителите закупили по стара версия на програмата могат да си инсталират по-новата безплатно.

За тези, които тепърва ще се регистрират официално -xTerminator струва само 33 лева на работно място. Още те ще получат сертификат за софтуера и сервизна поддръжка.

Без регистрация програмата е напълно функционираща, но не натрупва информация за финансовите постъпления.

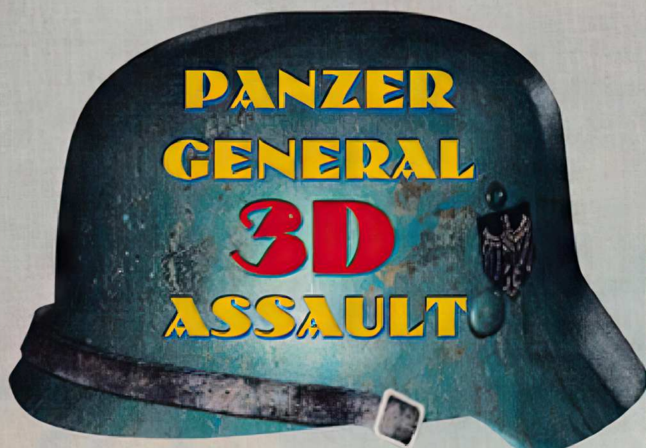
Можете да регистрирате програмата веднага след като изпратите сумата в Обединена Българска Банка – гр. Русе, Клон "Приста", код 20078263, сметка № 1010593707

НЕ ДОПУСКАЙТЕ НАРУШИТЕЛИ В СИСТЕМАТА ВИ

СИСТ Електроник - гр. Русе

тел: 082-489105, 489005; факс 082-844174; e-mail: sistelectronic@elits.rousse.bg

НАБИРАМЕ ДИСТРИБУТОРИ ОТ ЦЯЛАТА СТРАНА















Новата игра на компанията SSI би следвало да е наследник на прочутата “генералска” серия, чиято първа част се появи през 1994 година. Тя мигновено се превърна в суперхит за всички любители на стратегиите поради две много сериозни причини – дотогава бяха правени много подобни игри, но за пръв път се появи wargame, която имаше невероятно комплексен gameplay – многобройните правила за взаимодействие между различните бойни единици даваха възможност на играча да прилага истинска стратегия и тактика на бойното поле, а не просто различните фигурки да се “блъскат” една с друга и случайността до голяма степен да определя кой да бъде победителят. Втората причина бе интерфейсът – този сложен gameplay имаше нужда и от съответния интерфейс и тук бе голямото постижение на SSI – бяха съумели да направят интерфейса невероятно удобен, интуитивен и лесен за усвояване за не повече от 10-15 минути!

Последваха доста игри, които експлоатираха същата тема – в почти всяка от тях се въвеждаше по нещо ново и почти всяка беше доста успешна, без обаче да станат суперхитове като оригинала (изключение направи Star General, която бе тотално нещастие!). Една от новите концепции бе появяването на leaders – те се “даваха” като награда за постигане на определени цели или просто с натрупването на experience points (от всеки unit поотделно); проблемът беше, че каква точно ще е наградата се определяше от случайност и това принуждаваше играчите да използват принципа “save and load” докато получат нещо, което да им се хареса.

А междувременно 3D-графиката се превърна от екзотика в стандарт... и появата на новия Panzer General с използването на истинска 3D-графика вече не би трябвало да изненада никого! Голямата изненада обаче я има! Получила се е една съвсем нова игра!

Дотолкова нова, че може би е по-лесна за усвояване от начинаещи, отколкото от старите майстори, навикнали на принципите и тактиките на старите серии. Наистина, повечето от базовите принципи за взаимодействие между единиците са запазени – например артилерията поддържа с огън нападнатия приятелски unit и изтребителите прихващат врага, когато се опита да нападне разположени в съседство бомбардировачи, но въпреки това има две-три новости, които са в състояние тотално да объркат привикналия на предишните игри gamer. За съжаление първата от тях не е особено добра – с цел да се демонстрира, че това наистина е нещо съвсем ново, е изоставен традиционният интерфейс и (съвсем логично) много от новостите не са изпипани докрай, като са трудни за усвояване и използване или дори създават проблеми при играта. Най-типичният пример са военно-въздушните сили – бойното поле се разглежда от изометрична перспектива и благодарение на 3D-графиката е много трудно да определите в кой точно шестостен (картата продължава да е разделена на традиционните шестостени) се намира вашият или противниковият самолет. Можете да се ориентирате по цветните индикации за вашите units (жълто – за действителното местонахождение, зелено – за възможните придвижвания и червените области показват вражеските войски, по които можете да откриете огън). За съжаление обаче за местоположението на врага липсват подобни индикации и ще ви трябва много време докато се научите как да придвижвате и разполагате

графика 87 звук 82 оценка 89

походова военна стратегия

производител

SSI / Mindscape
www.panzer3.com

изисквания

Pentium 233
64 MB RAM и 8 MB Video Card

изтребителите и бомбардировачите (независимо дали искате да атакувате или за по-добра защита). Самата лента с командното меню за управлението на войските също не е дообмислена докрай – например не можете с един поглед да разберете кой unit има все още възможност да се движи и да стреля, както и е повече от трудно да оцените в какво състояние ще е съответната единица, след като извършите някакво придвижване (т.е. дали ще има достатъчно останали movement points и fire points да атакува или да отстъпи при нужда).



Показаните в командното меню иконки на различните бойни единици могат да се сортират по различни критерии, включително и по това, кой unit има повече останали movement points, но това е определено не е достатъчно. Последната критика към интерфейса е за не добре показаните резултати от всеки конкретен сблъсък – ако изключите анимациите за битките (а всеки обикновено го прави, за да си ускори играта), е доста трудно да забележите какви щети са нанесени и на вас, и на противника, особено по време на вражеския ход. Освен всички тези недостатъци играта има и един повече от досаден и неприятен дефект – изискването за 3D-видеокарта с поне 8 MB памет. Последното е много странно, като се има предвид, че става въпрос за походова стратегия с не особено богати текстури. Според мен това си е просто некомпетентна работа на програмистите, тъй като е недопустимо подобна игра да има по-големи системни изисквания отколкото една first person екшън game.

Тези недостатъци (и един-два по-дребни) със сигурност ще попречат на Panzer General 3D Assault да стане голям хит – освен ако, разбира се, производителите светкавично не пуснат някой доста сериозен patch – но поне засега подобни симптоми не се наблюдават!

Сега, след като приключихме с критиките, вече може и да обърнем внимание и на новостите. Няма да можем да направим подробно описание на цялата игра, затова ще приемем, че читателите са запознати поне донякъде с основните принципи от предишните серии.

Първата огромна промяна е съвсем очевидна – в предишните серии даден unit натрупваше experience points и евентуално можеше да бъде "възнаграден" с leader с допълнителни качества. Сега битката се води от лидери, към които прикрепвате различни войскови единици!!! Нито лидерите, нито отделните units сами по себе си повишават нивото си – но за изпълнение на поставените задачи получавате promotions, който разпределяте по своя преценка на различните лидери и така променяте техните качества, а оттук и качествата на предвожданите от тях войски. Това ви дава възможност между различните битки БЕЗ ЗАГУБИ да връщате обратно в "склада" както войски, така и лидери и да правите нови комбинации в зависимост от преценката ви за предстоящите бойни действия!!! Разбира се, лидерите си запазват както получените до момента promotions, така и наличните евентуални награди (медали – които дават допълнителни нови възможности за всеки командир и оттук за всяка единица, която поставите под негова команда). Когато един офицер натрупа пет promotions, той се превръща във ветеран, което дава на ръководените от него войски по-голяма мощ плюс нови, специални качества и възможни действия по време на битка. Натрупването на осем повишения пък вече ви дават елитен командир с нови бонуси за бойците му.

Втората очевидна промяна е свързана с наличието на два нови параметъра за всеки unit (атрибути) – fire points и movements points (attributes). Тези точки могат да се използват за различни цели – за неколкократна стрелба и за неколкократно придвижване по време на един и същи ход и за различни специални действия. Естествено всички тези възможности се модифицират до огромна степен и от качествата на прикрепените лидери – слабите лидери отнемат част от възможностите, докато ветераните, елитните офицери и медалите дават цял куп бонуси.

Има и промени в основните принципи на взаимодействието по време на битка между различните units. Много лесно е да подцените една действително ОГРОМНА промяна – сега всяка пехотна единица със самото си присъствие на бойното поле оказва "combat support" на всички съседни приятелски войски – и този combat support елиминира фактора "close combat". Ако някой случайно е забравил – ако битките се водеха на гористи, планински или градски терени, то те се водеха в условията на close combat, а при тях пехотата бе по-силна от танковете (и имаше и доста други специфични правила).

Тези от вас, които са фенове на игрите от поредицата, вероятно ще имат необходимото търпение и ще успеят да привикнат с недостатъците на странния интерфейс, а като добавим и интересната истинска 3D-графика, със сигурност ще прекарат много дни, дори седмици, пред екрана. Освен това остава да се надяваме, че производителите ще се постараят да отстранят в най-скоро време поне някои от най-досадните недостатъци!

Генко Велев

3D Ultra RC Racers

Спомняте ли си славните времена, когато компютрите бяха 286 или XT; мониторите - EGA или CGA, а "мишката" беше просто легенда, с която плашеха малките геймърчета, които не си дояждат попарата... Няма спор - велики времена си бяха - тогава игрите бяха истински игри; мъжете - истински мъже; жените - истински жени; а малките космати същества от Алфа Кентавър си бяха истински малки космати същества от Алфа Кентавър (това последното изречение бе най-грубо изплагиатствано от Дъглас Адамс, но той няма да ми се разсърди тъй като сме стари приятели). Та в онези славни дни имаше една игра с колички, наречена Ironman: super off-road, която бе наистина култова и просто недоумявам как все още не сме писали за нея в нашата рубрика "ретро". Най-забележителното в нея бе фактът, че позволяваше едновременна игра на четирима души (при наличие на джойстик) на един компютър, а в онези времена такова заглавие си беше събитие. Пред тази игра аз и няколко мои приятели пропиляхме много от безценните дни на невинната ни младост, правейки обиколка след обиколка по до болка познатите писти и доказвайки един на друг кой е най-добрият (вместо "кой" можех да пиша и "Боян", но не е редно да се самоизтъквам :-).









Някой от вас ще възкликнат ядосано: "Чакай малко - какви ги бръщолеви тоя! Какви са тия малки космати същества, какъв е тоя Ironman, какви четири лева! Нали в заглавието си пише ясно: 3D Ultra RC Racers на Sierra, а той плямпа за всичко друго, но не и за сиерски радиоуправляеми колички..."

Спокойно, нетърпеливи ми читатели! Ще стигнем и до радиоуправляемите колички, но аз ви уверявам, че всеки елемент в тази статия е необходим и на мястото си, за да може тя да блесне в неповторимата си цялост (това да го прочете и редактора, преди да се хване за голямата моторна резачка). Така че, когато срещнете малки космати същества от Алфа Кентавър в статия за игра с колички, не бива да се възмущавате, а да си кажете набожно: "един по-велик разум е създал тази подредба и тя е съвършена, дори аз да не мога да я проумея". Амин.

Другата авто-игра, по която някога съм се вманиачавал сериозно, се наричаше Micro Machines и пресъздаваше детските игри с колички, само че не в уличния прахоляк, а на компютърния монитор. Много играчи бяха склонни да пренебрегнат това на пръв поглед несериозно заглавие, но истината е, че тази игра в много аспекти е доста по-комплексна от Need for Speed например и много малко хора можеха да се нарекат истински майстори. По-късно се появи и продължение, че и трета част на Micro Machines, които също бяха на ниво и винаги предлагаха нещо ново на играча. Просто не мога да ви опиша тръпката от хилядите Micro Machines - турнири, които сме провеждали и синините, които са ни оставали след това (основно правило беше, когато някой започне да печели прекалено много, играта да се превръща в цивилизован бой с клавиатури и замерване с мишки и джойстици). Ако някой ме попита кои са трите ми любими авто-игри за всички времена, аз без колебание ще му отговоря: Ironman, Micro Machines и Grand Theft Auto (макар че рискувам да бъда безмилостно линчуван от феновете на Need for Speed).

Та за какво бяха всичките тези ретроспекции и въздишки по стари заглавия? Много просто - ако сте играли на Ironman и Micro Machines, то със сигурност няма да срещнете нищо ново в RC Racers. Дори малки космати същества от Алфа

графика	звук	оценка
73	40	70

Състезание с радиоуправляеми колички

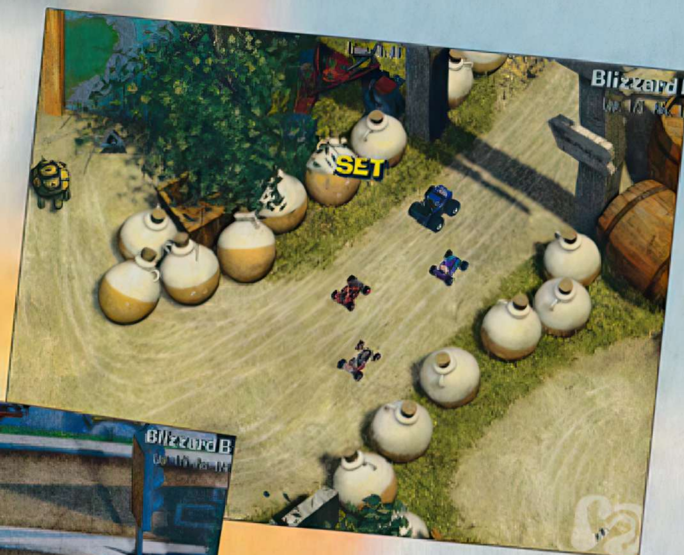
производител

Sierra Attactions
www.sierra.com/attractions/titles/

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1







Кентавър няма! Просто миниатюрните колички-играчки от Micro Machines са заменени с радиоуправляеми триизмерни автомобилчета. Вие наблюдавате пистата и количките през поглед отгоре - звучи познато, нали? Бонусите, характерни за третата част на ММ, също са много успешно изкопирани от сиерските юнаци. Ще можете да наказвате опонентите си с самонасочващи се ракети, динамити, локви масло и какво ли не още... няма ги само огромните дървени чукове (жалко - толкова готино беше да сплескаш противника на палачинка).

Пистите пък на външен вид изглеждат като модерна версия на трасетата от Ironman, само че малко по-големи и разнообразни. Всъщност те са точно осем на брой и варират от стандартната класическа "осморка" до всякакви завъртяни и засукани творения, извадени сякаш от пиянския сън на професионален състезател. Още по-забавно става, когато тези трасета са позиционирани например в задния двор на средностатистическа американска семейна къща и освен от острите завой трябва да се пазите и от побеснелия доберман и градинските гноми-анархисти. Освен това ще се състезавате по игрище за мини-голф, строеж, гробище с призраци и т.н. Само дано не останете с впечатление за някакво огромно разнообразие от състезателни трасета - както казах и по-горе, те са точно осем на брой, а ако играете на ниската трудност, ще ви е необходим не повече от половин час време, за да ги спечелите всичките. Това е и първият сериозен недостатък на играта - просто липсва всякакво предизвикателство. Предвидените турнири и състезания са толкова елементарни, че едва ли ще задържат вниманието ви задълго. Компютърните опоненти са доста глупави и лесни противници дори на високата степен на сложност. И какво остава тогава?

Разбира се - играта срещу приятел, която придаваше чара на споменатите по-горе класики Ironman и Micro Machines. За жалост и тук Sierra са се издънили ("кажи им Sierra и не ги обиждай повече" - обича да казва един мой колега). Липсва каквато и да е опция за мрежова игра, а пък multiplayer-ът на един компютър е точно за двама играчи. Съвсем недоумявам защо това е така, след като преди толкова години в Ironman бе реализиран съвсем приличен multiplayer за четирима. На всичкото отгоре при състезание срещу приятел в RC Racers екранът се разделя на две по много неприятен начин и често не можете да видите съвсем нищо от пистата. Това неудобство можеше да се избегне чрез прилагане на "бонус-системата" от MicroMachines, която ви присъждаше точка, когато наберете определена преднина (един екран разстояние), но явно Sierra са плагиатствали през пръсти или пък са се засрамили да изкопират съвсем всичко.

Та в общи линии това бяха недостатъците, но иначе играта съвсем не е лоша. Шарените интерактивни писти и радиоуправляеми колички са изрисувани доста добре и поне към графиката сериозни критики не могат да се отправят. Между другото можете да избирате измежду четири вида колички с различни показатели - Monster Truck, Stadium Truck, Baja Bug и Buggy. Имаме и възможността да боядисете каросерията на возилото си по свой вкус.

Колкото до звуците - ще ви радва говорът на състезателен коментатор, който изпада в необяснима еуфория, когато уцелите противника с ракета или динамит. Иначе двигателите на самите радио-колички издават много неприятно бръмчене, което лесно може да ви докара до истерия (брррррр.... вррррррр... сякаш осемгодишно хлапе със синузит гледа Формула1 и се вживява). Така че, ако по неизвестна причина нямате звукова карта (не се учудвайте - съществуват и такива екземпляри), точно тази игра няма да ви накара да си закупите такава...

Та мисля, че това е всичко, което си заслужава да се каже за 3D Ultra RC Racers. Все пак може би си струва да ѝ оттделите няколко часа и да направете по няколко обиколки на пистите. Само недейте да търсите малки космати същества от Алфа Кентавър - тях ще откриете само в тази статия.

Боян Спасов



Inside Drive 2000

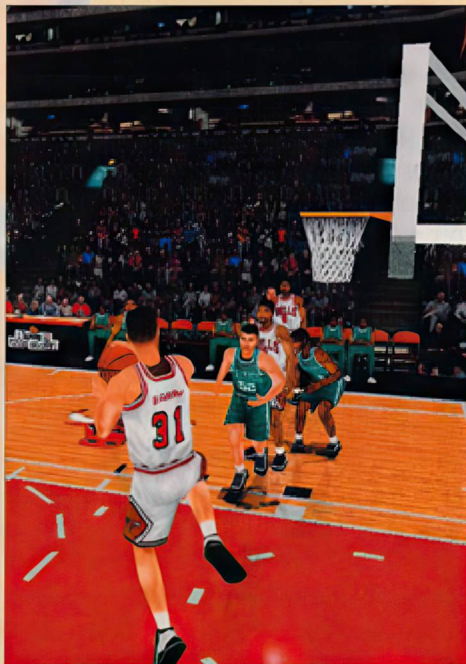
Пятото отмина, а с него и сушата за качествени и вълнуващи заглавия на пазара. По традиция есента е сезонът, в който Electronic Arts имат приятния навик да радват геймърите с нови спортни симулации. Така преди около година имахме възможността да се потопим в атмосферата на невероятното спортно шоу с участието на звездите от Националната баскетболна асоциация, майсторски пресъздадено от EA Sports в NBA Live'99.

Докато очаквах поредното издание от тази поредица бях приятно изненадан от Microsoft, които се хвърлиха в борбата за клиенти и в този жанр. Новото заглавие от каталога на софтуерния гигант се нарича NBA Insight Drive 2000. Създадена в сътрудничество с не особено известната High Voltage Software, тази игра има потенциала да стане хит сред почитателите на виртуалния баскетбол.

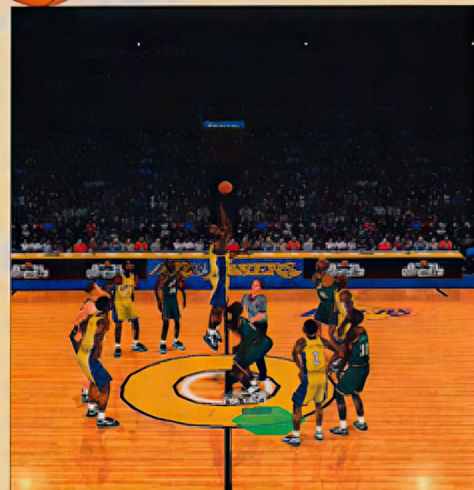
На пръв поглед NBA Insight Drive 2000 не предлага нищо ново. Графиката е на прилично равнище и в зависимост от системата, с която разполагате, можете да избирате между разделителни способности от 640/480 до 1024/768. С преминаването на границата от 800/600, типична за подобните заглавия на Electronic Arts, от една страна, ще имаме много по-обхватен поглед върху събитията на терена, а, от друга, всичко изглежда по-детайлно и с по-меки форми. Движенията на баскетболистите са изключително реалистични. Това е постигнато чрез специфична Motion Capturing-технология, а като модел е използван Ray Allen от Milwakee Bucks. Така е решен проблемът с накъсаните и вдървени движения, характерни за някои други спортни симулации. За максималната реалистичност допринасят и красиво оформените игрища, силно наподобяващи оригиналните. Дизайнерите от High Voltage Software са се постарали да оформят лицата на играчите така, че да приличат поне малко на истинските им физиономии.



С помощта на седемте различни камери ще можете да избирате гледна точка, която ви осигурява максимален контрол върху събитията на терена. Силна изненада предизвика у мен възможността да управлявате състезателите само с мишка. Опростеното управление има и своите положителни черти. По този начин компютърът върши голяма част от работата вместо вас и на моменти оставах с впечатлението, че от активно действащо лице се превръщам просто в телевизионен зрител на събитията по терена. Това сигурно ще зарадва тези, които не си падат по разучаването с часове на най-разнообразни клавишни комбинации, но ще отблъсне маниаците на тема спортни симулации. Елементарното управление успя да обърка представите ми за офанзивна и дефанзивна тактика. Всичките ми опити за противодействие на противниковите играчи се свеждаха само до безцелно обикаляне около чуждите нападатели, като единственото смислено нещо, което можеше да се направи, се изразяваше в отчаяните напъни да препреча пътя им. Така







графика	звук	оценка
75	82	73

баскетболна симулация

производител

Microsoft
www.microsoft.com/sports/insidedrive2000

изисквания

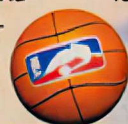
Pentium 133
32 MB RAM и DirectX 6.1

съвсем логично стигнах до печелившата тактика да оставям активния в момента баскетболист да се навърта под коша, а управлението на останалите играчи със защитни функции да поверя на компютъра. В атака се наблюдават още по-големи странности. За да отбележите кош, е достатъчно някой по-висок играч да поеме топката, да премине през цялата противникова защита и без да срещне кой знае каква съпротива да отбележи по най-ефектния начин. Така не се налага да подавате и да се чудите какви тактически схеми и похвати да използвате, но по този начин ще се лишите най-голямото достойнство на симулациите на колективните спортове - комбинативността. Трудности може да ви създаде единствено изпълнението на свободни удари. За да успеете да отбележите точка, трябва да прецените много точно силата и посоката на удара. За да се справите по-успешно с различните елементи от този прекрасен спорт, авторите са предвидили възможността да направите някоя и друга тренировка.



Проблем се оказа и съдийството. NBA Insight Drive 2000 разби на пух и прах представите ми за правилата в баскетбола. Добре че може да се изключи регистрирането на определени нарушения, защото иначе незапознатите с особените изисквания на Националната баскетболна асоциация рискуват да слушат непрекъснато свирката на съдията, вместо да се опитват да сътворят нещо смислено на терена. Прецизността на рефера може да бъде променяна, а присъждането на нарушения да се изключи напълно, ако обаче предпочетете този вариант, играта ще заприлича на всичко друго, но не и на баскетбол.

В тази баскетболна симулация са предвидени два варианта за подбор на стартовия състав. Ако сте наясно с това кой какво може и какви функции изпълнява в отбора, опитайте да се заемете с треньорската работа. Тогава ще ви бъдат от полза голямото количество статистически данни за спортно-техническите характеристики на състезателите, за състоянието, силните и





слаби страни на вашия и противниковите отбори, а също така множество подробности за това как се представя тимът ви във всеки конкретен мач. Ако не сте сигурни в тези си способности, по-добре оставете треньорските задължения на компютъра. Направите ли това, сигурно ще забележите любопитната подробност, че малко след като коментаторите започнат да разсъждават за недостатъците на вашия отбор, треньорското ръководство на отбора ви моментално ще извърши смяна, която да ги поправи.





Като стана въпрос за коментар и коментатори, трябва да спомена, че от Microsoft са наели Kevin Calabro и Marques Johnson - професионалисти в бранша, които допълнително внасят доза реализъм в NBA Insight Drive 2000. Това заедно с изключително автентичното звуково оформление са в състояние да направят шоуто много близко до реалността.

Основен недостатък е липсата на възможност за игра в мрежа. Не знам по каква причини хората от Microsoft са пропуснали този момент, но от това губи самата игра, която би могла да предложи на геймърите едно ново и много по-различно преживяване. Дразнещ е също така и фактът, че в зависимост от това какъв вариант на инсталация сте избрали, понякога в най-напечения момент ще трябва да изчакате да се зареди нещо от CD-то, а това обикновено се случва точно преди да отбележите поредната точка в коша на противника.

Като изключим тези недостатъци NBA Insight Drive 2000, без да блести с нещо особено, е оформена приятно в графично и звуково отношение, предлага динамика, която, съчетана с непретенциозния контрол и лесното овладяване, ще зарадва начинаещите в спортните симулации. А пък ветераните в тази област явно ще трябва да изчакат още малко до появата на NBA Live'2000.

Владо Георгиев





SPACE INVADERS





Твърде малко игри заслужават определението "Класика". Space Invaders определено е най-класическата от всички тях. Тази година прадядото на модерните екшъни навърши гордата възраст от 20 години! През този период космическите пришълци си извоюваха правото да се наричат "Най-хитова игра на всички времена" и едва ли някога ще бъдат настигнати по известност и продажби от което и да е било друго заглавие. Само аркадните версии на култовия автомат на Taito от 1979 г. са над 200, а този безсмъртен хит е адаптиран за абсолютно всички компютърни системи и конзоли, които някога са правени и винаги се е радвал на ненадминат успех. По случай юбилея Activision решиха да зарадват геймърите с доста модернизиран вариант на Space Invaders, който дори използва 3D-графика и радва ухото с модернистична музика. За радост 3D-ускорението е използвано само за по-зрелищното изобразяване на противниците и експлозиите, а самата игра си е останала в доброто старо 2D. Иначе феновете на оригинала ще открият много нови неща. Първото е взаимствано от друг не по-малко класически автомат - Gyruss. И така след 20 години за пръв път в Space Invaders имаме конкретна задача извън безпощадното избиване на безчетни извънземни гадини. Играта започва на Плутон и вашата цел е да се докопате до родната Земя, като на всеки 10 нива минавате на нова планета. С тази фундаментална промяна са свързани и повечето от другите новости. Нашествениците вече не са еднотипни корабчета и на всяка планета ще срещате различни противници, които доста се различават и като външност и като оръжия. Някои от тях стрелят в няколко посоки, други след като ги улучите се опитват да се взривят върху вашата ракетка и т.н. Освен това на края на всяка планета ви чака гигантски бос, който особено на по-високото ниво на трудност доста ще ви вгорчи живота. Това обаче далеч не е всичко. Програмистите от Z-Axis са включили и най-различни power-ups като двоен изстрел, спиране на времето (адски удобно за разчистване на най-досадните противници), щит и презареждане с енергия. Те се появяват за по няколко секунди, когато успеете да свалите някои от корабите-майки, които точно като в аркадния първообраз прелитат отвреме навреме през горната част на екрана. След като превъртите играта като специален бонус пък ще можете да пробвате уменията си на оригинала от 1979 г. и да се потопите в носталгични спомени по славното минало :-)

За щастие многобройните промени не са развалили неповторимата атмосфера на Space Invaders и духът на класическия автомат си е останал запазен и в това издание. Играта доставя същото удоволствие като преди 20 години и със сигурност ще се хареса на всички геймъри, които са похарчили последните си джобни пред аркадните автомати, за да се опитат да отблъснат поредната вълна от извънземни нашественици. Тези от вас, които по това време още не са били на белия свят, пък ще могат да видят откъде е започнало развитието на съвременните видеоигри.

Никола Дърпатов

графика	звук	оценка
69	78	82

Arcade shooter

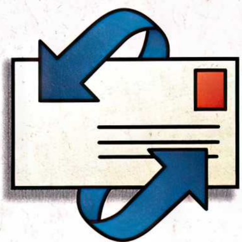
производител

Axis/Activision
www.activision.com/games/spaceinvaders

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, Windows 95, DirectX





писма

pisma@pcmania.bg



Здравейте PC Mania!

Пише Ви ваш нов фен. Въпреки че сте седемнадесет броя, имате една-две грешки. Първо оценките ви са само две. Сложете за AI, мултиплейър и геймплей. Одобрявам новините ви, но ако правите по-голям предварителен преглед, направете рубриката Preview.

Ваш голям и предан фен TZAR

Здравей,

Оценка за геймплей и в момента има, а оценките, които даваме, са три, а не две :-) Обмисляме промени в системата за оценяване, така че молим всички да проявят малко търпение. За Коледа със сигурност ще има изненади. Специална рубрика Preview също ще направим скоро.

Здравейте, гейм маниаци от PC Mania,

Аз съм дългогодишен геймър, но едва преди година си купих посвестен компютър, на който да ми тръгват повечето игри. Естествено вече и той остаря и се нуждае от upgrade. И тъкмо реших да купувам RAM той скочи до небесата и едва не ме доведе до инфаркт.

Искам да ви задам няколко въпроса, които сигурно вълнуват не само мен:

1. Очаква ли се поевтиняване на RAM?

2. Ще паднат ли цените на компонентите преди Коледа ?

3. Замисляли ли сте се да издавате вестник PC Mania, който да излиза всяка седмица и да радва геймърите, които едва дочакват следващия брой на списанието.

4. Кога ще излезе дългоочакваната (поне от мен) игра GTA 2 ?

Ваш фен,

I.N.D.

Hi I.N.D.,

Паметите със сигурност ще поевтинеят сравнително бързо, така че по-добре изчакай. Специално преди Коледа поевтиняване на компонентите като цяло едва ли може да се очаква. Все пак това е сезонът на най-силните продажби и точно тогава фирмите-производителки са най-малко склонни да свалят цените, защото хората купуват така или иначе. Седмичник PC Mania звучи ефектно, но едва ли скоро ще стане факт. А и според нас това поне засега не е чак толкова добра идея, защото просто игрите, за които си заслужава да се пише, не са чак толкова много, че да може с тях да се напълни седмично издание. Найнакрая и за GTA 2 (не си единственият, който я чака с нетърпение!). Демото вече излезе и можеш да го намериш на диска към настоящия брой. Ако всичко върви нормално, за Коледа ще се появи и пълната версия на играта.

Здравейте всички от PC Mania,

Пиша ви не за друго, а за да плюя по вашия уебсайт. Наистина ми харесва вашето списание, но тази уебстраница е грозна, дори по-грозна от сестра ми (а това значи много грозна).

Надявам се, че сте разбрали вече, че главният недостатък на вашата страница е дизайнът и се надявам да го оправите.

Silver

За съжаление не познаваме сестра ти, така че е трудно да преценим доколко е грозна или не. Дано не е превъплъщение на безсмъртния лозунг: "Ела с мене в пещерата да уплашиме ламята!". Ако не ти представлява трудност, можеш да ни пратиш нейна снимка! Много сме любопитни да я видим:-) може да я сложим на сайта! А за страницата - хвърли един поглед върху новия дизайн. По нашето скромно мнение той въобще не е за изхвърляне.

В заключение искаме да благодарим на всички вас, които ни написахте толкова много (наистина МНОГО) писма и ви обещаваме, че в следващия брой ще публикуваме повече от тях. Тогава ще ви разкажем и за резултатите от Анкетата. Макар все още да не сме приключили и сроковете да текат, отговорите са толкова много, че на социолозите им заби компютъра, докато обработваха резултатите

:)

Класация Top 10 – България

Top 5 Multiplayer

1. C&C: Tiberian Sun
2. Broodwar
3. Quake II
4. Need for Speed – High Stakes
5. Delta Force

Top 10 Single Play

1. Command & Conquer – Tiberian Sun
2. HMM 3: Armageddon's Blade
3. Dungeon Keeper 2
4. Drakan: Order of the Flame
5. System Shock 2
6. Jagged Alliance 2
7. 7 Kingdoms 2
8. Kingpin
9. Shadowman
10. Civilization II: Test of Time

Класацията за multiplayer games си остава пълна скука – уж има нови игри, но те все пак си остават само поредните нови издания на старите класики – независимо дали става въпрос за Age of Empires 2, FIFA 2000, Need for Speed 4 или дългоочакваните Quake 3 и Delta Force 2!!! А колко по-интересно беше, когато се появяваше нещо действително ново – не знам дали си спомняте например рекламната кампания на Eidos, когато излезе първата Tomb Raider! По американските градове, села, паланки и затънтени горски колиби бяха плъзнали огромни пътуващи циркове, в които облечени в къси панталонки и бодита стил Лара show звездички размахваха бутафорни пистолети и притискаха до силиконите си замаяните местни тийнейджъри... които естествено веднага след отпътуването на цирка припваха до най-близката лавка с доларчета в ръка! А сега – скука!!!

Добре, че поне в single play категорията отвреме на време се появява нещо радостно за окото като например Drakan: Order of the Flame! А иначе Armageddon's Blade – новия expansion pack на Heroes of Might and Magic 3 също заслужава да му се обърне много сериозно внимание! Феновете на военните игри нека да обърнат специално внимание и на Panzer General 3D Assault, а за любителите на симулатори остава X – Beyond The Frontier.

От стратегиите в реално време си струва да се отбележи Homeworld, а и Age of Empires 2: Age of Kings също не е за забравяне. Докато пък чакаме да се появи Grand Theft Auto 2 може да се позабавявате с Driver – графиката на тази игра е невероятно добра (а за по-пълно удоволствие е най-добре да си купите от магазините на PC Mania добър joypad или кормило). Любителите на по-сериозните стратегии могат да си пробват силите със Settlers III: Quest of the Amazons или със Seven Kingdoms 2.

Генко Велев

LAN @ home

Как да си направим мрежа вкъщи

Питали ли сте се някога защо се нароиха толкова много компютърни клубове и клубчета в последните две години. Преди това би било естествено тъй като не бяха толкова много хората със собствено PC, но сега на практика всеки, който се интересува от компютърни игри, може да разцъква в къщи. Истината е, че във всяка зала за игри имаме възможност да играем кооперативно с приятелите или да ги стъпаме набързо (във виртуалния смисъл на думата). Именно мрежовата игра, която предлагат подобни места и забавната атмосфера, заформяща се в резултат на бурните страсти, са основните причини, които биха ни накарали да погубим една нощ не в дискотека, а пред монитора в местното клубче, вторачени в мерника на някой 3D-герой или строейки укрепления и бази.

Подобна картина е позната на всеки, но като се замисли човек, същото удоволствие можем да получим и без да плащаме пари, като съберем няколко PC-та вкъщи или си организираме мрежа в блока. Този вариант е особено практичен в жилищните квартали, където в един блок живеят по няколкостотин семейства, а и не само. Естествено винаги можем да съберем 2-3 PC-та вкъщи и да заформим купона и без помощта на съседите.

За да си направим LAN (Local Area Network) или наричана още "локална мрежа" вкъщи, трябва малко хардуер и кабел (поне един). Тъй като за малки локални мрежи не трябват големи скорости на трансфер, е прието да се използват 10mbps карти, които обикновено работят с т.нар UTP кабели или, казано с други думи, коаксиални кабели, които се прикрепят към стандартни T-connector-и. Въпросните кабели се връзват към Ethernet карти (именно с помощта на T-connector), които можете да закупите от всяка фирма, и които (когато не са супермаркови) струват под 15$. Един от най-разпространените типове LAN карти в България е Realtek 8029AS, която макар и да не е на висотата на лидерите в тази област – 3Com, върши идеална работа именно за цели като създаване на любителска мрежа.

Ако имате повече от два компютъра, които трябва да свържете, ще трябва да си купите още един кабел и фактически да навържете 3-те PC-та едно след друго. Всяка подобна редица (мрежа) трябва да бъде ограничена (терминирана) посредством малки железни тапи (съвсем на тапи си приличат) в двата края на мрежата, които не са свързани към кабел. Много е важно да си намерите читави тапи, които да правят хубав контакт, тъй като, ако мрежата не е устойчива от физическа гледна точка, нямате шансове да я подкарате и с най-добрата операционна система.

Приемам, че хората, които четат тази статия, използват Windows 9x, тъй като за Linux и Windows NT потребителите се предполага, че могат да се справят и сами, а ако не могат, значи са се изхвърлили много здраво и е добре да слязат на земята и да си сложат някоя по-разбираема за тях самите ОС:-). Та, с Windows 9x картата ще бъде автоматично разпозната и инсталирана. Това обаче съвсем не е достатъчно, за да получите работеща мрежа. Макар че сигурно ще можете да видите останалите PC-та в Network Neighbourhood, вероятно няма да можете да разглеждате съдържанието на твърдите им дискове, камо ли да подкарате някоя игра. Основното, което трябва да направите, е да конфигурирате протоколите за комуникация, които ще се използват при по-нататъшната работа.

Двата основни протокола, които се използват, се наричат TCP/IP и IPX. Няма да се спирам надълго и нашироко на това как работи всеки един от тях, но ще наблегна предимно на TCP/IP протокола, който е основният мрежов протокол, стоящ в основата и на мрежовите комуникации. Всъщност работата на локалната мрежа (LAN) се различава от работата на глобалната мрежа (WAN) по това, че

Internet е малко по-сложна. От гледна точка на използваните протоколи, в основата на повечето връзки отново стои TCP/IP протоколът и затова, когато се свържете през dial-up-а си, вашата LAN мрежа пряко или косвено се превръща в част от Internet-а.

Както и да е, това вероятно би звучи малко сложно, но не се стряскайте. Основното при TCP/IP протокола е т.нар. IP адрес, който се използва като универсален номер, определен за всеки компютър в дадена мрежа. Когато се вържете в Internet, автоматично получавате такъв, но, когато сте си вкъщи, трябва ръчно да укажете IP адреса на всяко PC. Това става по следния начин:

Отваряме от Control Panel подменюто Network. Там първо виждаме дали го има инсталиран TCP/IP протокола и ако го няма, натискаме Add—>Protocol и го добавяме (по същия начин добавяме и IPX протокола, защото той също се използва от разни игрици). Предполага се да има две копия на TCP/IP (ако сте с Win98 или някой upgrade-нат 95): Едното е за връзка с DialUp адаптера (модема), а другото – към Ethernet картата. В случая ни интересува второто.

Щракваме с мишката върху него и даваме Properties, а оттам избираме листа със заглавие IP Address и няма начин да не забележим празните полета IP Address и Subnet Mask. Първото определя IP адреса на дадения компютър, а второто размера на локалната мрежа. Прието е за локална мрежа да се пишат IP-та от вида 192.168.0.XXX, където XXX варира от 1 до 254. За всяко PC се слага различно IP (Например: 192.168.0.5 и 192.168.0.25), а Subnet Mask определяме да бъде 255.255.255.0, което ограничава локалната мрежа в диапазона 192.168.0.0 – 192.168.0.255. Рестартираме компютрите и сте готови да тествате.

Сега ще попитате защо беше тая цялата щуротия. Работата е там, че доста от игрите изискват да им се укаже IP адрес, към който да се вържат и съответно, ако не сте задали предварително точно определен IP адрес, ще се озорите да разберете какъв точно адрес си е сложил Windows-ът. Да не говорим, че статичните IP-та ви позволяват да си знаете кой компютър на какъв номер отговаря и така по-лесно да работите със самата мрежа.

Следващият интересен момент е share-ването (споделянето) на устройствата. То става лесно след като вече имате работещи протоколи. В Control Panel—> Network трябва да укажете през бутона File&Printer Sharing, че сте съгласни другите типове в локалната мрежа използват принтерите и файловете от устройствата ви. След като направите това, отваряте My Computer, избирате си дадено устройство и с десния клавиш избирате Sharing. От една страна, можете да позволите пълен или частичен достъп на всички потребители без да е необходима някаква проверка, а, от друга, ако желаете да се подсигурите с по-добра сигурност, ще трябва да въведете две пароли, като едната ще е валидна при операции, свързани само с четене на данни от устройството, а другата ще дава пълен достъп.

Това са горе-долу основните неща, които трябва да преборите. Преди да започнете всичко обаче наистина проверете отново кабелите, защото те са много коварни и проблемите с тях се откриват доста трудно. Ако все пак не се справите от първия път, не бързайте да изхвърлите PC-то през балкона, а започнете отначало и внимавайте двойно. Успех!!!

Георги Пенков

S3 Savage 2000

Преди около месец на изложението ECTS в Лондон S3 за пръв път показаха новия си флагман във войната за господство над пазара за 3D-ускорители. Продуктът-чудо се нарича Savage 2000 и ще се предлага в две модификации – нормален 2000 и 2000 Plus. От ръководството на S3 този път сериозно са си поставили задачата окончателно да сложат край на лошия имидж на компанията, който така и не беше премахнат напълно с нито един от досегашните 3D-ускорители. Заедно с излизането на този брой на пазара ще се появят и първите карти с новите чипове, който на първо време ще бъдат произвеждани ексклузивно от Diamond Multimedia, които наскоро бяха купени от S3. Според висши служители на S3 обаче тайванските производители в никакъв случай няма да бъдат оставени на сухо и вероятно още за Коледа ще има и

евтини "жълти" карти със Savage 2000

Техническите характеристики на новия Savage са впечатляващи и ако финалните чипове действително отговарят на тях, конкуренцията ще бъде поставена под изключително сериозен натиск. Savage 2000 е 128-битов графичен процесор с поддръжка на AGP4x, който работи с до 64 MB SGRAM на честота 166 Mhz, а честотата на самия чип е 150 Mhz (200 Mhz за Savage 2000 Plus). От само себе си се разбира, че се поддържат безумно високи разделителни способности и 32-битов цвят в 3D. Междувременно обаче това станаха съвсем стандартни функции за повечето ускорители и трудно могат да впечатлят потребителите. Затова S3 са се постарали да предложат някои екстри, които имат потенциала да превърнат Savage 2000 в доста интересно решение. Първата е така наречената

QuadTexture Engine

Казано с по-прости думи, това означава, че продуктът на S3 ще може да налага едновременно 4 текстури върху всеки пиксел на екрана. За сравнение сегашното поколение 3D-ускорители е ограничено до 2 текстури. На практика QuadTexturing ще доведе до още по-детайлни игри и прави възможни сложни текстурни ефекти, които досега бяха запазена територия на професионални машини от ценовата категория над 10 000$. В комбинация с fill rate от порядъка на 700 Megapixels (за сравнение Voodoo 3 прави едва половината от това) не е голям проблем човек да си представи, че Savage 2000 няма да има никакви проблеми с 3D-графика дори на разделителни способности над 1600x1200. Другата голяма новост се нарича S3TL и представлява отговорът на S3 на предизвикателството, отправено от Nvidia с GeForce 256. На практика новият Savage, подобно на Geforce 256, ще се грижи сам за всички 3D-изчисления и ще разтовари почти напълно централния процесор на PC-то от всякакви грижи за графиката. Така дори по-бавни процесори ще могат без особени проблеми да оцелеят още известно време без станалия пословичен "перманентен upgrade" :-).

За финал идва и най-добрата новина. От S3 изрично подчертаха, че ще продължат досегашната фирмена политика да предлагат евтини решения за масовия потребител. Първоначално картите със Savage 2000 ще струват 149$, а тези със Savage 2000 Plus ще се предлагат за малко над 200$. При това тези цени са за продуктите на Diamond! Тайванските карти със сигурност ще бъдат доста по-евтини, така че вероятно веднага след Коледа ще може да се намерят за под 100$.

Никола Дърпатов

Явлението amazon.com

Един от основните проблеми на българския книжен, музикален и видеопазар е, че страда от невероятен комерсиализъм. Някой би казал, че това е естествено и резултат от икономическото състояние на държавата. За запаления меломан обаче обяснението съвсем не звучи смислено, особено ако тъкмо е разбрал, че любимият му изпълнител има нов албум, който няма да бъде тиражиран в България, тъй като е твърде екзотичен и няма да се продаде в повече от 100 броя. За него не остава друга алтернатива освен да си потърси това, което му трябва (било то CD, DVD, VHS касета или книга), на пиратско копие със съмнително качество. Така стояха нещата досега...

През 1995-та година на сайта www.amazon.com е пусната услуга, която има за цел да създаде Internet книжарница, предлагаща богат набор от заглавия от различни сфери на човешкото познание. Сега, 5 години по-късно, Amazon.com е най-големият online магазин, в който можете да се изгубите като мравка в жилищен блок. Сигурно няма човек, посетил страницата, който да не си е купил нищо или да не е разглеждал няколко часа невероятното разнообразие от продукти, доставяни от Amazon.com. Добрата новина е, че вече има и българско представителство www.amazon-bg.com, в което ще можете да намерите абсолютно всички продукти, доставяни от медийният гигант, а именно:

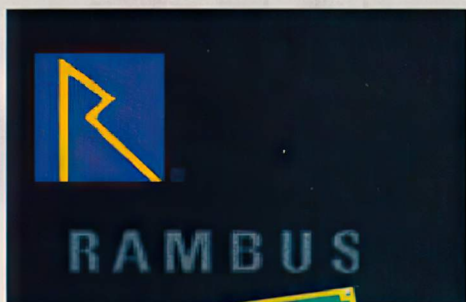
- Книги – на практика всичко, което можете да си пожелаете от англоезичния книжен пазар, може да бъде намерено и доставено от Amazon-bg.com. Наред с бестселърите ще откриете учебници, технически ръководства, както и художествена литература. Всичко това е оригинал, неосквернен от бездарен превод на някое менте-издателство.
- Музика – дали ще е на CD или касета, няма никакво значение. Поважното е, че има заглавия от всички стилове – от Black Metal, през класически Rock и POP до Progressive Drum&Bass и Trance. Ще откриете и нетрадиционни заглавия, които по принцип не се издават в България и не могат да бъдат закупени по легален начин дори и да имаме желание.
- Филми – опитвали ли сте се някога безуспешно да си намерите Manga-филмчета? В Amazon-bg.com откривате всяко заглавие в няколко варианта - на DVD, VHS, с дублаж, със субтитри и т. н...
- Електроника, игри, плюшени играчки – искате MP3 Man (като CD Man, само че с MP3-та), или пък сестра ви е приплакала за половинметров ушат плюшен мечок. Потърсете и със сигурност ще се изненадате, че не било само това, което ви е легнало на сърцето.

Системата за търсене на заглавия е направена с невероятно желание и има една-единствена цел – да ви насочи и ориентира. Към всяко заглавие е включена и извадка от мненията на клиенти, които вече са си купили даден продукт, както и препоръки за други подобни продукти. Така без да се осланяте на съмнителни слухове можете да откриете нещо ново и интересно, като гаранцията, че ще останете доволни, е резултат на собствената ви преценка. Дори и да се случи да не можете да си купите някое CD или книга, единствената причина за това би могла да бъде изчерпване на складовите запаси или фактът, че въпросното заглавие все още не е издадено. Но това не бива да ви притеснява, тъй като от Amazon.com ще ви дадат и ориентировъчна дата на представяне на пазара.

Сега, със създаването на българското представителство Amazon-bg.com, всеки от нас вече има реалната възможност да бъде в крак с културния живот на света. Крайно време е да се озъзнаем като равноправни граждани на един нов свят, в който няма забрани и ограничения, а да бъдеш различен е нещо естествено.

Да престанем да следваме пошли клишета и най-вече да престанем да слушаме глупавите препоръки на хора, които се чувстват затворници в собствения си живот. Първата крачка направиха от Amazon-bg.com, сега вие сте на ход.

Георги Пенков



Аферата RDRAM





През последните няколко месеца, много шум се вдигна около предстоящото "масово" навлизане на RDRAM памети на пазара. Но внедряването на този нов тип RAM, разработка на Rambus Inc. в сътрудничество с Intel (От тук и името - RambusDRAM, често наричана просто Rambus), е съпроводено с тотален хаос в плановете на производителите, следователно тотално объркване на потребителите. Още от края на 1996 година, когато започват сътрудничеството си с Rambus Inc., Intel започват да ѝ изграждат образа на новия прекрасен стандарт при паметите, и наистина, 800Mhz работна честота зучат повече от внушително. Обаче явно небето над RDRAM не е чак толкова безоблачно - Intel отлага своя RDRAM съвместим продукт, дългоочакваният i820 чипсет, вече четвърти месец и не се знае дали въобще някога ще се появи на пазара, а ситуацията около другия голям играч на масовия пазар, AMD, е още по-мъглява, защото те принципно са обявили поддръжка на RDRAM, но никое от сегашните Athlon-ски дъна не изпозва истински RDRAM памети, отделен е въпросът, че те се броят на пръстите на едната ръка. По принцип и двата гиганта са обявили поддръжка на RDRAM, но все пак нека проследим историята на i820, защото Intel са в пряко сътрудничество с Rambus Inc. Първоначалнатото намерение на Intel беше да псунат новия чипсет през Юли'99, но този срок си остана само добро пожелание. Следваше датата 27 септември, този път според тях наистина финална... Не било писано i820 да се появи навреме и този път... Три дни преди въпросния понеделник се разпространи новината, че и тази дата отпада поради проблеми при използването на повече от два модула RDRAM върху i820 дъно - паметта не се държала стабилно и се получавали грешки в данните. Този път новият чипсет беше отложен за неопределено време, като все пак на Intel им прави чест, че искат да пуснат един наистина работещ чипсет.

Производителите на памети не са особено ентусиазирани от новата технология, първо, защото има слухове, че много производители вече са вече претоварени с и без това многото типове памет (PC66. PC100, PC133, като последната е нещо като застраховка в случай на провал на Rambus паметите), и второ, понеже RDRAM е патентована, за производство и евентуални модификации трябва да се плаща съответния лиценз. А усъвършенстване ще е доста полезно, тъй като на практика RDRAM паметите изглежда няма да бъдат толкова бързи колкото

твърдят от Intel. Първо, официално обявените 800 мегахерца не са това, което са ;). Тоест, шината всъщност работи на 400Mhz, като се използва технология подобна на AGP 2x за да се получи цифрата 800. Второ, за да може паметта да работи на тази честота, ширината на шината е намалена от 64 на 16 бита. Това води до увеличаване на времето за изчакване (latency) на паметта, като най-лошите очаквания са свързани с по-голямо latency дори и от днешната SDRAM (latency-то е обратнопропорционално на производителността, т.е. колкото по-голямо latency, толкова по-зле). В резултат се получава памет, която има много голяма максимална скорост на трансфер (bandwidth, максимално 1,6GB/s) и голямо latency. Това ли е успешната рецепта за свръхбърза памет? Честно казано, не.

При SDRAM основната пречка е голямото latency, като целия bandwidth се използва много рядко. Просто данните ще бъдат доставяни по-бързо, отколкото процесора може да ги обработи, но с известно закъснение. Тук може да се направи аналогия със презокеанските сателитни връзки, които предлагат висока скорост, но със сравнително висок lag. Наистина, има случаи, в които Rambus ще бъде до 2 пъти пъти по-бърз от SDRAM, но това може да стане само ако се използват големи непрекъснати потоци от данни, като например при някой натоварен файлов сървър, или графична станция. Тук му е мястото да спомена, че поне в началото на съществуването си, системите използващи RDRAM ще имат ограничение от 256MB максимум, което за машини от този клас е меко казано недостатъчно. При домашна употреба за игри и офис приложения например, RDRAM може да се окаже по-бавен дори и от сегашната SDRAM. По мрежата често се срещат оплаквания от хора, тествали предварителни версии на i820 дъна със Rambus памет, че производителността като цяло е същата, че дори и понякога по-ниска от тази на BX дъно със нормална SDRAM при един и същ процесор. ато казах дъно, се сещам, че на всичко отгоре, Rambus паметите ще използват нови RIMM слотове, което допълнително ще оскъпи новите дъна, поради нуждата от ново оборудване за производство. За да избегнат това оскъпяване при процесорите с Athlon, AMD например използваха Slot A, който на практика е физически еднакъв със Slot 1 на Intel, и производителите няма нужда да се използват различна производствена техника за различните типове дъна.

Интересното е, че в празните RIMM слотове ще трябва да се поставят CRIMM модули, които ще се доставят с дъното. Други проблеми с RDRAM, породени от високата тактова честота са нуждата от охлаждане на чиповете, както и високата чувствителност към електромагнитни смущения, което също може да доведе до проблеми със стабилността. Всъщност тези проблеми се срещат доста често при overclock-нати до около 600Mhz Intel-ски процесори, което ме кара да мисля, че Intel вече е достигнал лимита на сегашната технология на производство. При процесорите това ограничение ще бъде премахнато със преминаването към .18 микронна технология и използването на мед за пътечките между елементите вътре в чипа вместо досегашния алуминий при Coppermine процесорите, които ще предлагат драстично увеличена тактова честота и потенциал за overclock-ване (както и цена естествено:)). олкото до цената на RDRAM паметите, очакваните цифри са някъде между 3 и 7 долара на мегабайт, което прави приблизително между 400 и 900$ за 128MB модул. Не ми се вярва много хора да решат да си купуват памет на цената на нова прилично оборудвана система...

Не знам какво смятат да правят Rambus Inc., но както са тръгнали нещата, при всичките тези проблеми, на RDRAM не му се очертава много розово бъдеще, особено като се има в предвид, че на хоризонта се задават стандарти като DDR DRAM и ESDRAM, сериозно застрашавайки да превърнат RDRAM в най-бавната бърза памет на пазара.

Георги Даскалов

LAVA!



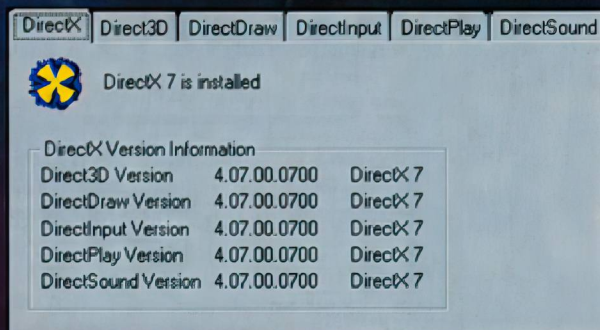




Напоследък Creative Labs все по-често започнаха да се изявяват като Дядо Коледа и радват собствениците на продуктите си с полезни и най-вече напълно безплатни програмки. През пролетта притежателите на видеокарти от серията Graphics Blaster бяха ощастливени с емулатора на Voodoo Unified (виж PC Mania 7/99), сега пък беше представена технологията LAVA, която ще зарадва всички, които имат Sound Blaster Live! в компютъра си. След инсталацията на новите драйвери LiveWare 2.1 и специалния LAVA Player (и двете можете да намерите на диска към този брой!) ще забележите, че познатият Creative Playcenter малко се е променил. При пускането на първото MP3 или аудиодиск ще видите и какво точно сте получили. На екрана се появява доста впечатляващо клипче, в което са вградени най-различни синхронизирани с музиката специални ефекти. Те са сътворени от вашата 3D-карта, което пък ни води до следващото системно изискване на LAVA. Програмата изисква и 3D-ускорител с пълен OpenGL драйвер, за да работи. Изборът на OpenGL, от една страна, гарантира, че целият графичен спектакъл ще може да бъде пускан без проблеми и под Windows NT/Windows 2000 и евентуално Linux. За сметка на това пък сериозно ограничава кръга на видеокартите, които могат да бъдат използвани, защото дори и сега повечето 3D-ускорители нямат добри OpenGL драйвери като най-крещящите примери са популярните чипове от серията Voodoo и продуктите на Matrox. Все пак, ако имаме TNT/TNT2 или нещо подобно, LAVA ще си върви без особени проблеми и ви чака доста зрелищен спектакъл. В стандартното издание на LAVA Player имаме десетина различни по стил клипчета (от древноегипетски мотиви до футуристично пътешествие из космоса), така че да можете да си подберете подходящото визуално оформление в зависимост от музиката, която сте си пуснали в момента. Когато ви писне да ги следите, имате 2 избора: с приложения редактор да си направите сами нови клипове или пък да отидете на www.lavamusic.com, където ще намерите стотици готови клипове (размерът им е под 200 k, така че тегленето не е проблем и с бавна връзка) и впечатляващо количество MP3-та, които са специално оптимизирани за LAVA и в повечето случаи се предлагат направо с подходящия за тях клип. На сайта можете да оставите и собствените си творения, а също така ще намерите и тези на други фенове на LAVA. Въобще поддръжката на LAVA е много сериозна и явно от Creative твърдо са решили да наложат този стандарт за визуализиране на музика.

Като цяло LAVA не е кой знае колко революционна, защото потребителите на Winamp отдавна могат да ползват няколко plug-in-а с доста подобен вид и функционалност. Програмката на Creative обаче е изключително добре направена и поне според мен предлага най-приятните за окото клипчета като забележително добре се справя с почти всички стилове в музиката. Засега има поддръжка само на Sound Blaster Live!, но от Creative твърдят, че скоро ще пуснат Lava, която върви на всяка звукова карта. Все още не е ясно дали и тази версия ще бъде безплатна, но както е тръгнало нищо чудно Creative да направят и този жест към потребителите :-)

Никола Дърпатов

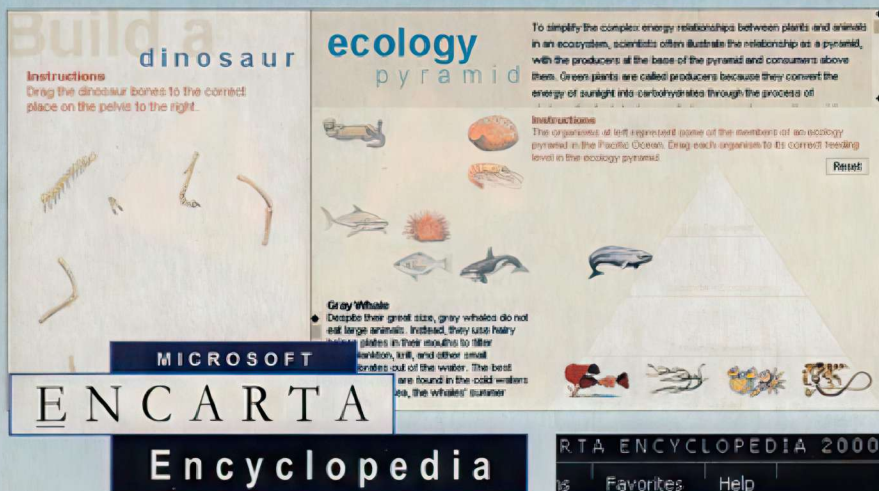




DirectX 7

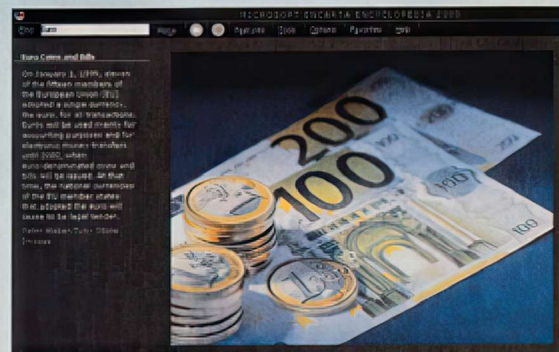
Излезе последната 7-ма версия на DirectX... Не, не така... Нека първо се върнем малко назад във времето. В началото, малко след Голямия Взрив, Microsoft-ското мултимедийно API (Application Programming Interface) DirectX се смяташе за наказание божие от разработчиците на софтуер. Но с времето проблемите се елиминираха един по един, и с излизането на версия 5 най-после DirectX придоби що-годе човешки вид. Оттогава, заедно с излизането на версии 6 и 6.1, DirectX се превърна в една от любимите играчки на разработчиците на игри и мултимедия. И ето на, колко изненадващо, на бял свят се пръкна и новият DirectX 7, който е екипиран с подобаващо количество екстри, в същото време без да представя нещо революционно (може би DirectX 8, но за него по-нататък). DX 7 представлява най-вече оптимизиран за скорост и качество продукт, с добавени няколко нови функции. Може би най-интересната и полезна е поддръжката на хардуерни T&L (Transformations & Lightning) – тъй наречения геометричен процесор, познат ни от GeForce (всъщност, нищо чудно, че nVidia изчакаха излизането на DX7, за да пуснат на пазара вече готовия си продукт). Друга новост, пак позната от GeForce, е поддръжката на cube environmental mapping, което е нов усъвършенстван начин за пресъздаване на огледални повърхности (при използването на досегашните методи резултатът беше грозни и нереалистични изкривявания на отражението). Следват подобрено обработване на текстурите, както и някои подребни подобрения в DirectSound и DirectMusic компонентите. Може би най-интригуващото в DX7 е възможността за добавяне на разширения от страна на разработчиците на софтуер, заобикаляйки проблема с липсващите функции, и хитро избягващи превръщането на DX в приложение с "открит" код. Това нововъведение премахва правото на разработчиците на игри да се оплакват за липсата на някой ефект например – ако го искат, да си го направят, точка по въпроса. Чудите се как се справя DX7 по отношение на производителността? Microsoft твърдят, че ако даденото приложение е оптимизирано за DX7, е възможно 20% увеличение на скоростта. Не знам дали това е така или не, но аз лично забелязах известно подобрение дори при приложения, правени за DirectX 6, без да използвам някоя от безспорно полезните нововъведения от рода на геометричния процесор на GeForce. Какво ще е бъдещето за DirectX, ще успее ли да се наложи над конкурентния 3D-стандарт OpenGL? Ами просто няма да има конкуренция между двете API-та, по простата причина, че те няма да съществуват. Поне не и поотделно. Смятаните за основни конкуренти на сцената на 3D-стандартите Micsrosoft и Silicon Graphics работят върху проект Fahrenheit, обединяващ съответно DX и OGL в едно, може би в бъдещия DX 8. Като се има предвид характера на двата стандарта, мисля, че Fahrenheit ще представлява един гъвкав 3D-стандарт, използван в различните си варианти на всякакви системи, от Game PC-та, до мощни графични станции. Изглежда този път Microsoft са поели по един наистина верен път, еднакво добър както за тях, така и за потребителите.

Георги Даскалов





MICROSOFT ENCARTA Encyclopedia



Всяка година в края на лятото Microsoft не пропуска да пусне поредното издание на пълната си гама мултимедийни справочници, сред които водещо място заема енциклопедията Encarta. За разлика от другите продукти на американския софтуерен гигант относно Encarta почти няма спорове: Просто трудно се намира човек, който да не признае, че това е най-добрата и подробна мултимедийна енциклопедия, която освен това е написана на достатъчно разбираем език, така че да може да бъде ползвана и от хора, които не са чак толкова добре с английския.

Първото, което се набива на очи още при покупката, е фактът, че новото издание на енциклопедията е само на 1 диск, докато предишната версия се предлагаше на 2. От Microsoft явно се взели предвид критиките на потребителите, които гневно протестираха, че непрекъснатата смяна на CD-тата е меко казано досадна. Решението на проблема според мен е доста добро: Encarta 200 се предлага в 2 варианта – стандартен и Deluxe. Първият е без филмчета, но съдържа всички статии, снимки и аудиоклипове и както вече споменах се събира на едно CD, което го прави удобен за ползване. Deluxe изданието пък се предлага на 5 CD или 1 DVD и е натъпкано до козирката с мултимедия. За съжаление, ако нямаме DVD ще трябва да се вживеете в ролята на DJ, защото смяната на дисковете се извършва буквално през 2-3 мин :-(.

Промененият формат обаче далеч не е единствената новост, която трябва да подтикне собствениците на предишни издания на Encarta да си купят новия продукт. Над 2500 статии са нови или напълно пренаписани, статистическата информация е актуализирана към Юли 1999 г., като вече ще можете да намерите подробна информация примерно за европейската валута Евро. За съжаление и в Encarta 2000 ще се сблъскате с типичното американско пренебрежение към всичко, което не е пряко свързано със САЩ или техните глобални интереси. В статията за България примерно се говори за македонско малцинство, левът е даден в съотношение 3000/1 спрямо долара, твърди се, че преди 1989 г. е имало само 1 законна партия (това си е почти вярно, но все пак за парлама имаше и БЗНС) и още ред други глупости. Вероятно за други по-малки държави също има немалко подобни неточности.

Това обаче не може да развали общото впечатление от енциклопедията, което е много добро. Интерфейсът е показен и ориентирането из дебрите на всичките 36 000 статии става изключително лесно. Материалите са групирани много прегледно и когато начнеме дадена тема, веднага ще получите всички възможни препратки към други статии от Encarta или пък към съответните страници в Интернет. Именно Интернет е във фокуса на Encarta 2000. Освен традиционните актуализации на съдържанието чрез страницата на Microsoft буквално към всяка статия ще получите набор от изключително добре подбрани линкове към страници в световната мрежа, където има допълнителна информация по въпроса. Така самата Encarta се превръща в нещо като пътеводител из Интернет, самите статии в нея трябва да играят ролята само на отправна точка. По този начин се гарантира, че ще имате достъп до актуална информация дори след година, когато самата Encarta 2000 ще е поостаряла, а и значението на тъпите съдържателни грешки намалява, защото в Интернет ще можете да откриете правилната информация по почти всеки въпрос.

Радостно е, че съкращаването на обема на стандартното издание не е засегнало приятните екстри, които винаги са превръщали Encarta в нещо по-различно от останалите подобни продукти. В самата енциклопедия отново има вградени цял куп интерактивни игрички като примерно сглобяване на динозавърски скелет от отделни кости (повечето са нови спрямо Encarta99!), които ще помогнат особено на по-малките да добият знания по даден въпрос по изключително забавен начин.

Като цяло Encarta 2000 продължава да бъде най-добрата мултимедийна енциклопедия и е с класи над конкурентните продукти. Ако от Microsoft вземат най-накрая да се стегнат и отстранят неточностите в част от материалите, продуктът им има потенциал да бъде направо перфектен, но явно поне за Encarta 2000 това си остава само в сферата на мечтите.

Никола Дърпатов

Ексклузивно

Във връзка с публикуваната реклама на Българската асоциация за развлекателен софтуер (БУЛСА), се свързахме с нейният председател г-н Иво Гулев и му зададохме няколко въпроса, който би следвало да внесат яснота за нашите читатели:

PC Mania: Не е ли малко подранила тази кампания? Все пак повечето хора не могат да си позволят да плащат по 30-40$ за оригинална игра...

И.Г.: Да, но от друга страна могат да си позволят 4-5 пиратски за същата сума. Без да включваме продуктите, които са на няколко диска. Никой не се заблуждава, че от утре всички ще започнат да използват само лицензиран софтуер. Дори и в държавите с далеч по-висок стандарт процентът на пиратският софтуер е между 30 и 40%.

PC Mania: Срещу кого в такъв случай е насочена кампанията?

И.Г.: На първо място срещу комерсиалното и публичното използване на нелицензиран софтуер. Тук имам предвид и търговията с нелицензирани продукти.

PC Mania: Т.е. срещу залите за игри?

И.Г.: Не срещу залите въобще, а срещу тези които използват нелицензиран развлекателен софтуер. Представете си един киносалон в който се прожектират нелицензирани филми, или един видео клуб с пиратски касети. При гейм-клубовете липсата на средства не е оправдание. В случая използването на нелицензиран софтуер е престъпление с висока обществена опасност, поради търговската цел на извършителите. Ще акцентираме именно на това.

PC Mania: Ще има ли гратисен период за нарушителите?

И.Г.: Не. Това е несериозно. Все едно да има гратисен период при кражбите например. В Наказателният кодекс и Закона за авторското право достатъчно ясно са посочени престъпленията и нарушенията срещу интелектуалната собственост и съответните мерки срещу извършителите - лишаване от свобода, глоба, отнемане на предмета и средствата на нарушението (компютрите).

PC Mania: Чуха се отделни мнения, че залите за игри трябвало да бъдат затворени въобще, понеже игрите можело да се играят само вкъщи.

И.Г.: Това не е вярно. Multiplayer-а не може да се играе вкъщи. По-особен е случаят със Sony Playstation и тези продукти на които изрично е споменато друго. Демо версиите също не могат да се използват в гейм-клубовете. Доста от съвременните игри са направени именно за игра в мрежа, и то не за игра в интернет, а в локална мрежа (LAN).

PC Mania: А ще се правят ли проверки по домовете на гражданите?

И.Г.: Не. В момента ние разглеждаме потребителите като потърпевши. Както и от всяка една стока-менте.

PC Mania: А вие играете ли игри?

И.Г.: Да, когато имам време.

ИГРИ

BattleZone II - екшън/стратегия
Darkstone - екшън/приключенска игра
Iron Strategy - стратегия
Mig Alley - симулатор
Prince of Persia 3D - екшън/приключенска игра
Rainbow Six: Rogue Spear - екшън/стратегия
Septerra Core - екшън/приключенска игра
Thief Gold - 3D-екшън
BHunter - екшън
Homeworld - стратегия
Star Wars: Pit Droids - пъзел, базиран на Star Wars
Laser Age - екшън
Quake 3 Arena 1.08 - 3D-екшън
Saved games from Tiberian Sun!

СОФТУЕР

Dirty Little Helper 1.4 - най-голямата база данни с чийтове, солюшъни и трейнери за всички игри!
ZipMagic 2000 3.0 - Работа с архивирани файлове ZIP (arj, rar,...) без да ги разархивирате!
3D Fotocube 1.42 - Показва bmp или jpeg файлове в летящо 3D кубче
Winamp 2.50c - Нова версия на най-добрия плейър за всички аудио формати. Вече напълно безплатен!
Schedule Wizard 2000 (32-bit) 2.0 - Scheduling util.
System Mechanic 3.0b - System info
TweakDUN 2.23 - оптимизира тегленето на файлове от интернет
TextPad 4.0 - много удобен текстов редактор
Capture Professional 4.13 - screen capture
Ultimate Paint 2.1 - графична програма
vTuner 2.0 - настройка за радиостанциите в интернет
WS_FTP LE 5.06 - трансфер на файлове в интернет като CuteFTP.
CD-Runner 2000a - Media player/CD ripper
LView Pro 2.6 - графичен редактор
WinRescue 98 - запомня и възстановява Registry-то и другите конфигурационни файлове на Windows 98
Pagoo 4.2 - можете да получавате съобщения от обикновен телефон докато сте в интернет (и линията е заета:)
GetRight 4.0 - Много нови екстри като GetRight Browser за FTP сайтове и Web страници
DirectX 6.1
PC Club - Продукт за зали за игри на Софтуерна Група Бургас
TimeShield 2.0 - Продукт за зали за игри на Microinvest
xTerminator 2.0 - Продукт за зали за игри на SIST Electronics - Русе

UPDATES

Dungeon Keeper 2 1.51 - добавя възможност за 1024x768 и оправя дребни бъгове
Mig Alley 1.02 - оправя досадни дреболии като "забиване" на компютъра :)
Kingpin 1.2 - инсталирайте го задължително!
Warzone 2100 1.07 - нови оръжия и карти
Civilization: Call to Power 1.2
Might and Magic VII 1.1
Delta Force 1.5
Hidden & Dangerous 1.2
Jagged Alliance 2 1.05
Half-Life 1.0.1.3

DOS/Windows 3.1

K6-Pro 0.2 - Optimize your AMD processor.
Slim Show 3.3.1- Create interactive multimedia presentations.
Battle Snakes 1.0 - (game)
Real Time Sound Comparator 4.0

вижте на следващата стр.



Може да си изрежете обложка за диска!

Абонамент за PC Mania? Това е прекрасно и почти без пари

	без диск	с диск
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр..	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате:

– С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията. Справки на телефон 87 47 19

МАГАЗИНИ PC MANIA

Само до 31 ноември в магазините PC Mania, на площад "Славейков" № 9 и на ул "Цар Шишман" 31

ПОЛУЧАВАТЕ БЕЗПЛАТЕН ПОДАРЪК С ВСЯКА ПОКУПКА:



над $ 15 - pad



над $ 30 - CD-R

над $ 50 - Микрофон



над $ 100 - Мишка Logitec



над $ 300 - Джойпад Leda



над $ 800 - Джойстик D3

над $ 1000 - Дигитален джойстик D4



над $ 1300 - Игра по избор

Участвайте в нашата анкета!

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31,
пл. "Славейков" №9,
масите на пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Д-р Вълкович" №4,
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв (2 400 лв). Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на: pc-mania@iname.com



Leda



23 $

Джойстик - 4 бутона



11 $

Джойпад - 4 бутона



30 $

Джойстик - 8 бутона



20 $

Джойпад - 8 бутона



15 $

Джойпад - 6 бутона



Волан с педали

68 $



159 $

Force Feedback волан с педали

Дистрибутори за България:

MDA
София, тел: 44-45-70
бул. Владимир Заимов 56



София, тел: 963-10-86
ул. Латинка 40